VISIT…

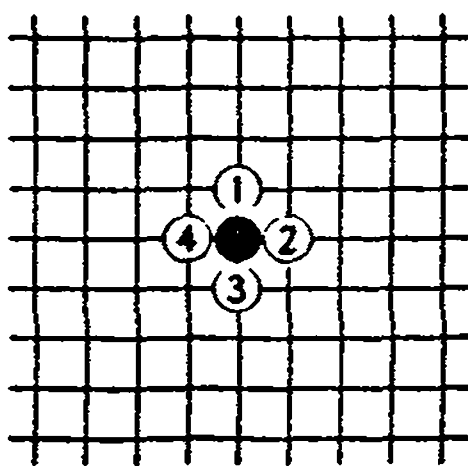
LANZAROTE Caliente.COM

Глава 4

ЗАЩИТА

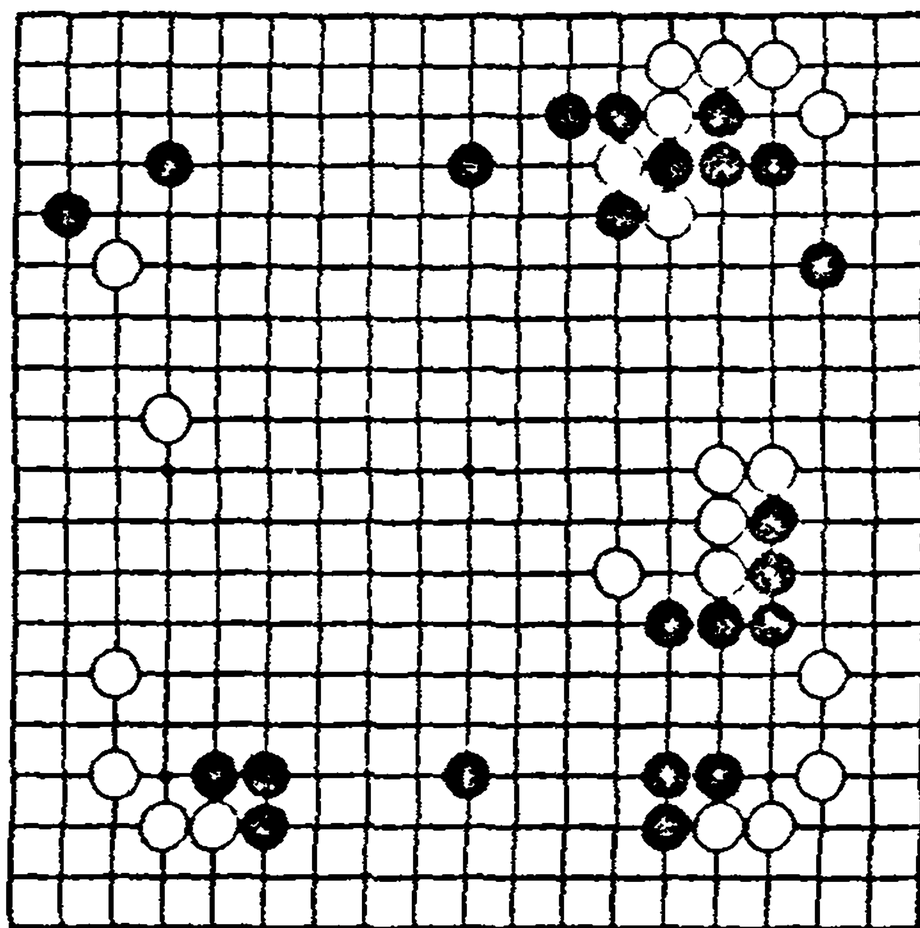
После подробного изучения вопросов стратегии и тактики атаки, посмотрим на проблему с другой стороны, с точки зрения обороняющегося. Места для этого потребуется меньше, основные мысли мы изложим в одной главе.

Одна из причин этого в том, что защищаться проще, чем атаковать. Поясним это на простейшем примере - атаке и защите одинокого камня (ДI). Для того, чтобы его съесть потребуется 4 хода, а для защиты-только I, например, ход в "4" в ответ на 3. Выскочить легче, захватить в плен сложнее. Съесть группу, состоящую из нескольких камней, еще более трудная задача. Поэтому и необходимы двойная и косвенная атака. В го предпочтение отдается защищающемуся.



Dia. 1

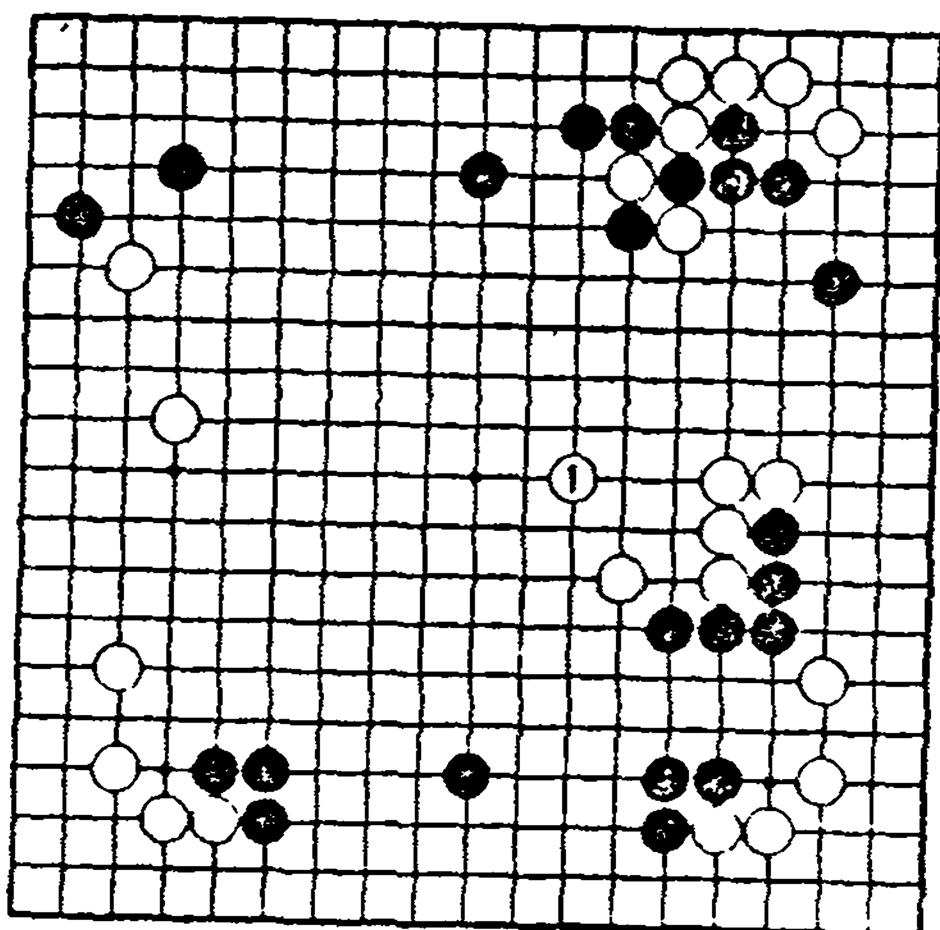
Из сказанного кое-кто может сделать вывод, что можно пренебрегать вопросами защиты, оставляя неукрепленными не слишком большие слабости ради настойчивого движения вперед. В некотором смысле это - здравая идея: защита менее продуктивна, чем наступление; постоянно защищающийся многое теряет. Но мы уже привели немало примеров, когда атакующий получает очки или другие преимущества, не убивая атакуемую группу. Такие "побочные эффекты" нельзя не учитывать. Одна из главных отличительных особенностей игры профессиональных игроков в го как раз и заключается в том, что они ликвидируют свои слабости; при этом часто создается впечатление, что защищаться было не обязательно.



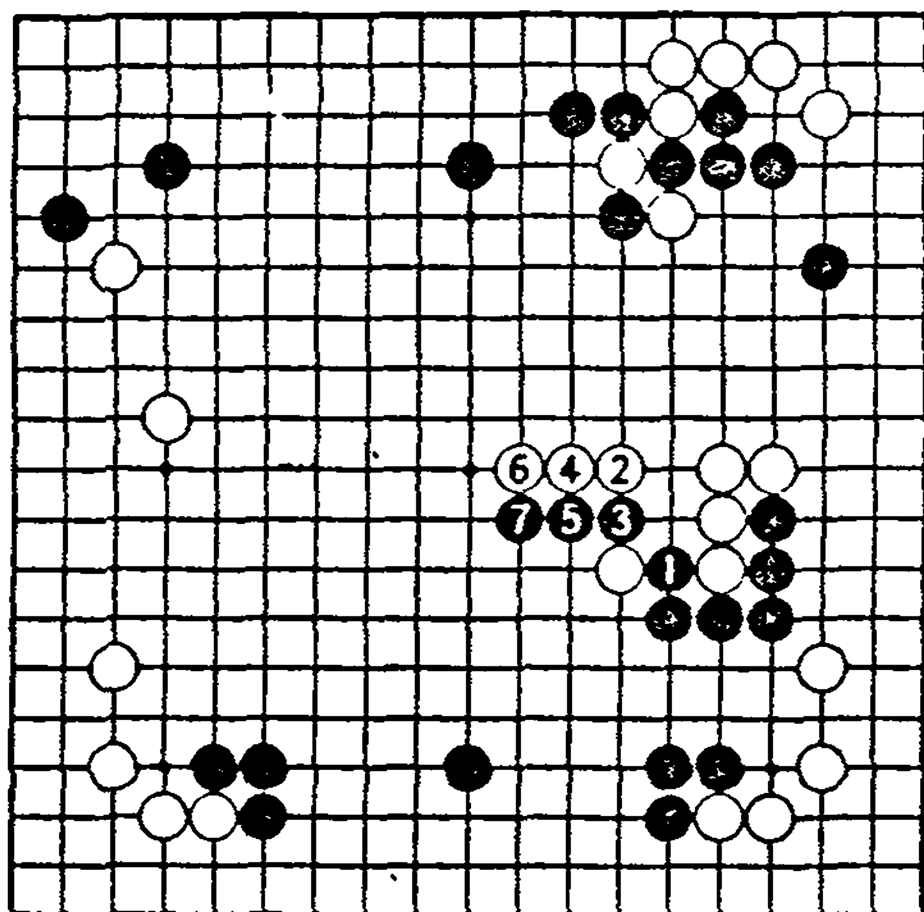
Dia. 2

Д2. Эта позиция встретилась во втором розыгрыше титула Мэйдзин в предварительном турнире (Мэйдзин-лига) в партии между Го Сайгэном и Китани. Ход белых (Китани). Следует ли им вторгаться в зону черных в верхней части доски или, может быть, стоит попытаться разрушить более крепкую зону на нижней стороне, или расширять свою область слева? Что бы сделали Вы?

Д3. Китани сыграл I. На первый взгляд этот ход не кажется большим. Он не разрушает зон соперника, не приносит зон белым, его влияние распространяется в ничейной области. Почему же, спросите Вы, известный профессиональный игрок 9-го дана пошел таким образом?



Dia. 3

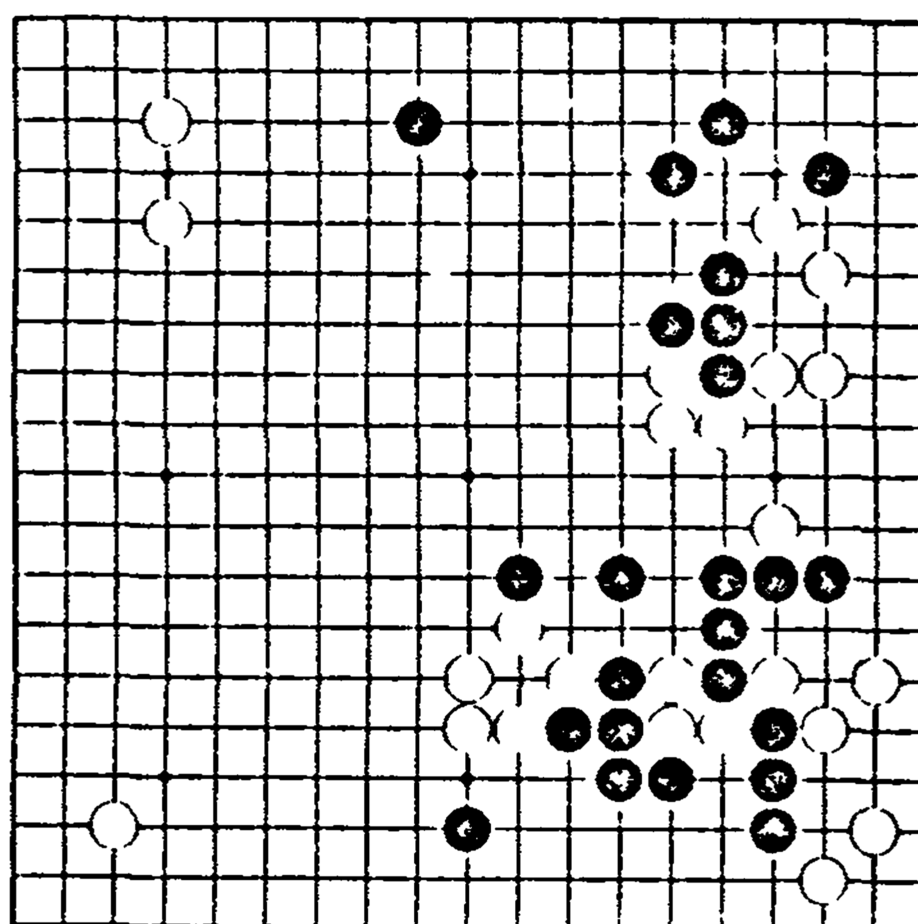


Dia. 4

Д4. Ответ становится ясен, если предположить, что белые не защитятся, позволяя черным начать атаку ходами I и 3. Получается классический пример расширения своей зоны на нижней стороне за счет атаки группы, находящейся в другом районе доски. Черные очень удачно используют силу своих камней вверху, заставляя бежать вдоль них группу соперника. Конечно, группу черные не убивают, но, получив на нижней стороне 50 очков территории, они в этом и не нуждаются – на доске уже стоит выигрыш.

В свете изложенного, ход белых I на Д3 заслуживает внимания, но позицию можно проанализировать и глубже. Оценим сначала баланс территории. У белых – гарантированные очки в трех углах и неплохие перспективы на левой стороне. Это значит, что вторгаться немедленно нет необходимости, можно потратить время на защиту. С другой стороны, если появится все же необходимость вторжения на нижнюю или верхнюю сторону, камень I обеспечит некоторую поддержку.

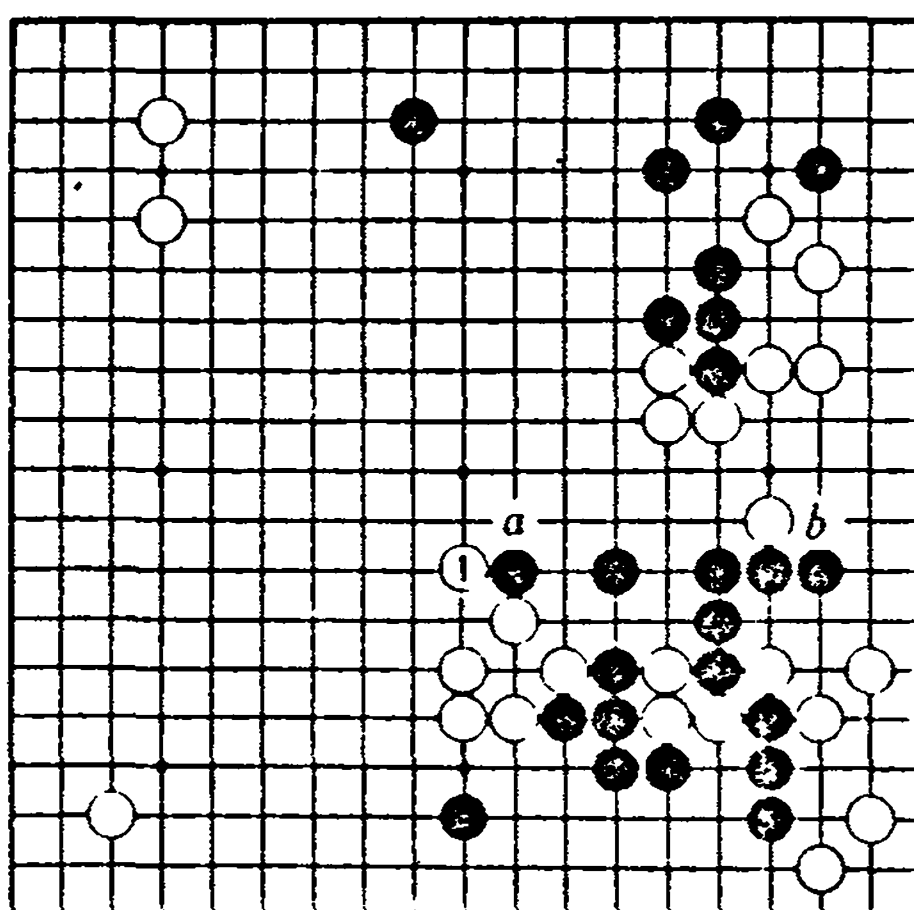
Д5. Эта позиция взята из партии за титул Хонинбо. Черными играл Такагаво, белыми – Саката. Ход белых. На доске стоят немного слабые группы белых; кажется, что для Сакаты, известного своим умением выпутываться из трудных ситуаций, время защищаться еще не пришло. Он, наверняка, распространится на левой стороне или попробует уменьшить зону черных на верхней.



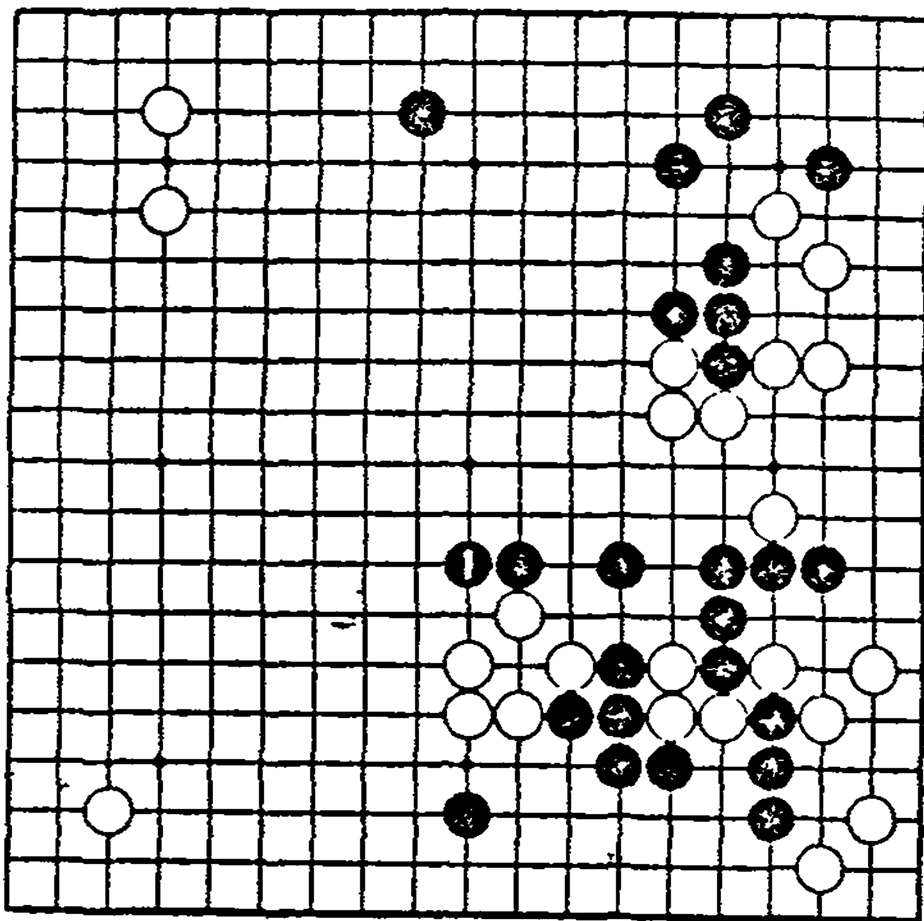
Dia. 5

Д6. Но Саката не сделал ничего похожего. Он укрепил несколько камней в центре, планируя защитить и группу на правой стороне ходом в "в", если черные ответят в "а".

Ход белых I не принадлежит к той группе защитных ходов, делать которые стыдно. Это - важнейший на доске пункт, определяющий баланс влияния и играющий важную роль в развитии событий на нижней, левой и верхней сторонах. Сила хода I впечатляет, хотя основная его цель - защита.

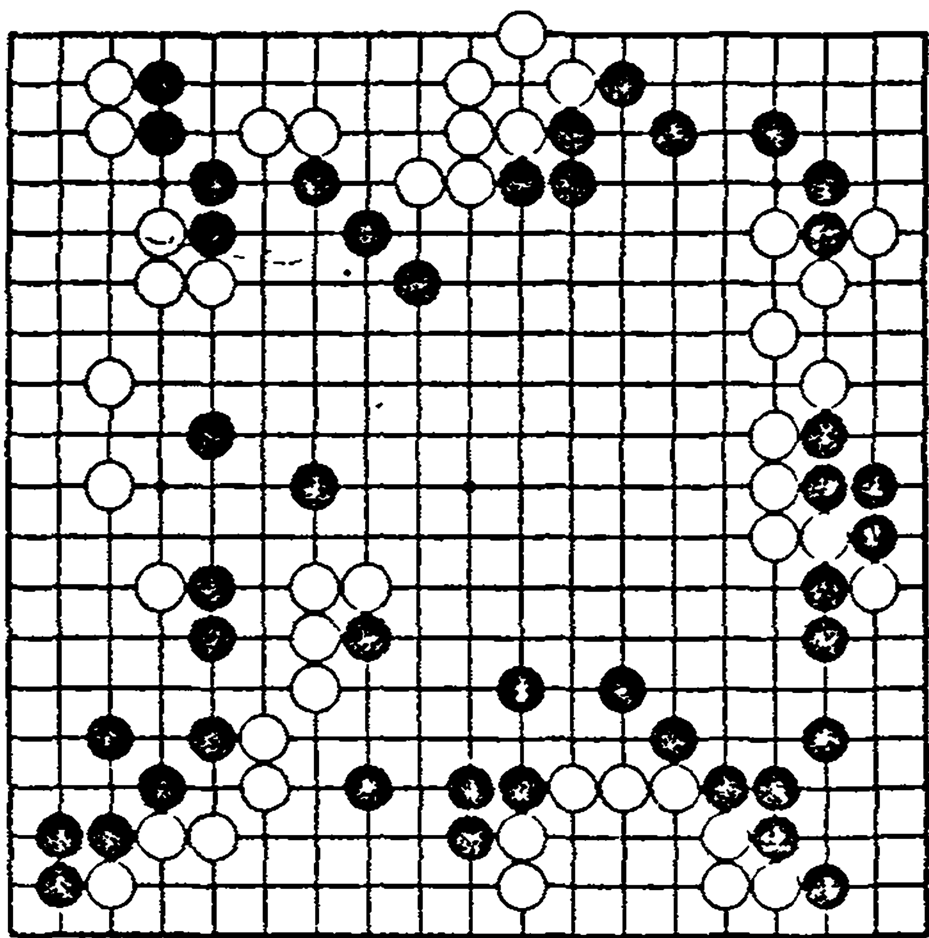


Dia. 6

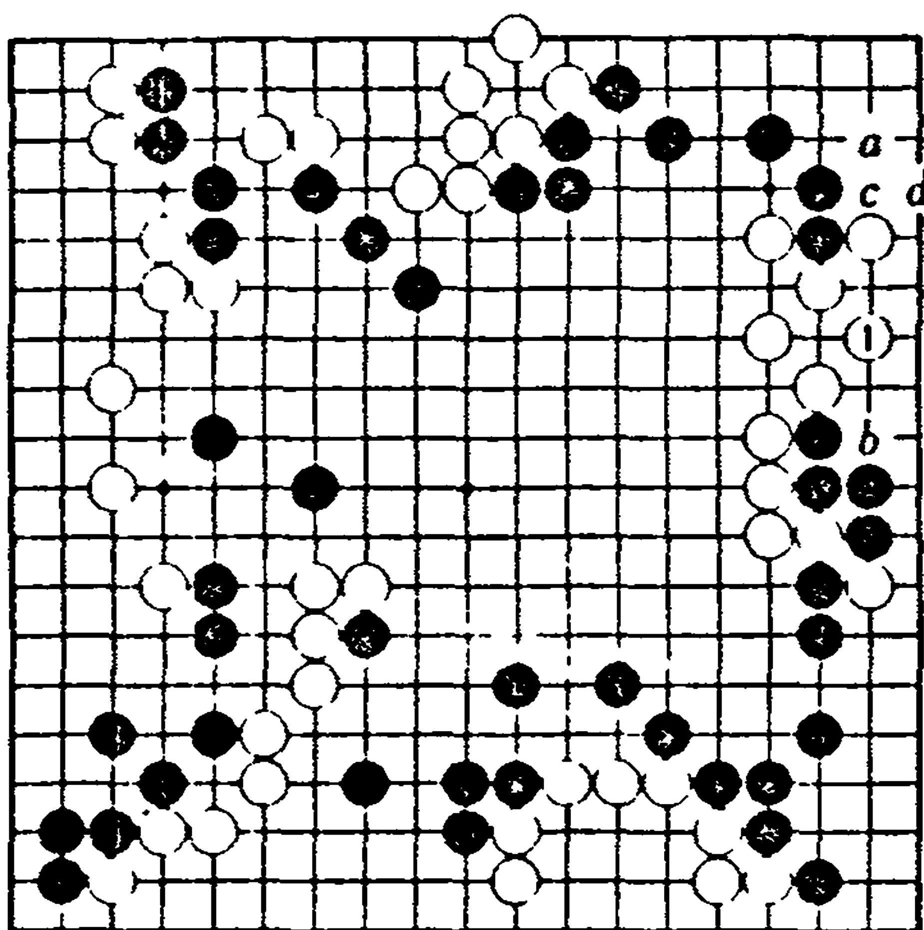


Д7. Если черным удастся сделать ход I, это станет атакой и *пяти камней соперника ниже, ключевой пункт которых* (антикосуми тэсудзи) окажется занятым, и большой группы на правой стороне. Конечно, белым удастся спасти обе группы, но обеим придется выкарабкиваться, а во время этой борьбы о чем-то еще думать не придется. Да и самому не очень-то приятно, когда тебя серьезно атакуют - посмотрите на выражение лица игрока, группа которого находится на волосок от пленения: губы плотно сжаты, брови насуплены, в глазах затаился страх. Гораздо проще поберечь свои нервы, своевременно защитившись от угрозы, как сделал Саката на Д6.

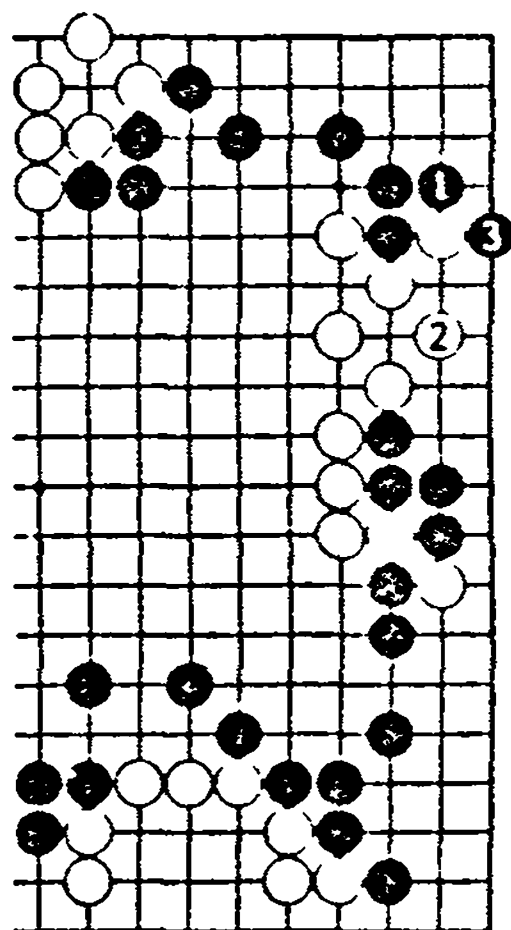
Д8. Это позиция из более свежей партии за титул Хонинбо; белыми играл Исида Ёсио, а черными - Рин Кайхо. Ход белых. Вы уже догадались, конечно, что следующий ход будет защитным, но все равно, может быть, удивитесь, увидев его.



Dia. 8



Dia. 9



Dia. 10

Д9. Исида сделал ход I. Первое ощущение: этот ход- ошибка, белые пошли в собственную территорию. Тем не менее ход I верен. Обратите внимание, во-первых, что именно он (и никакой другой) гарантирует группе белых на правой стороне полную безопасность. Во-вторых, у белых есть еще одна слабая группа внизу слева, поэтому защита ходом I предотвращает двойную атаку. В-третьих, ход I не маленький с точки зрения приносимых им очков: белые могут прыгнуть (в "а") в угол соперника и пойти в сэнтэ в "в". Ход I значительно лучше игры в большой, но практически нейтральной области в центре.

Д10. Предположим, что черные первыми сыграют в этой области. Ответ белых 2 лучший, но черные наносят атари 3. Сравните с ходами черные в "с", белые в " d " на Д9. Опасность остаться без двух глаз после хода черных I в "2" - еще один аргумент в пользу раннего хода в ключевой пункт.

Даже профессиональные игроки высших данов делают защитные ходы, как в приведенных примерах, и побеждают (белые выиграли все 3 партии). Значит в своевременной ликвидации слабостей не может не быть глубоко верной идеи. Подобные ходы сказываются на балансе влияния: защитившись, Вы усиливаетесь и получаете возможность спокойно переключиться на другое место, доски. Оставляя группы слабыми, Вы вынуждены играть недалеко от них; приходится себя ограничивать, чтобы не попасть под серьезные угрозы. В книге атака предшествует защите, в жизни обычно бывает наоборот. Сначала защититесь, убедившись, что Ваши группы крепкие, а затем уверенно атакуйте на основе преимущества во влиянии - вот основная стратегия го.

Особенной техники ранняя защита не требует, для этой цели обычно используется иккэн тоби - прыжок через I пункт, ханэ, вытягивания. Особенного искусства требует защита в тех случаях, когда начинается борьба за жизнь.

Вывод: идеальный случай - защищаться вовремя, не стремиться продемонстрировать свое мастерство выживания, но каждый игрок в го твердо знает, что полностью избежать риска невозможно. Го - игра многогранная, сложная; для того, чтобы выжать максимум из позиции, иногда требуется действовать совсем рядом с границей, отделяющей жизнь от смерти. Поэтому следующей темой нашей книги станут принципы и тэсудзи для защиты.

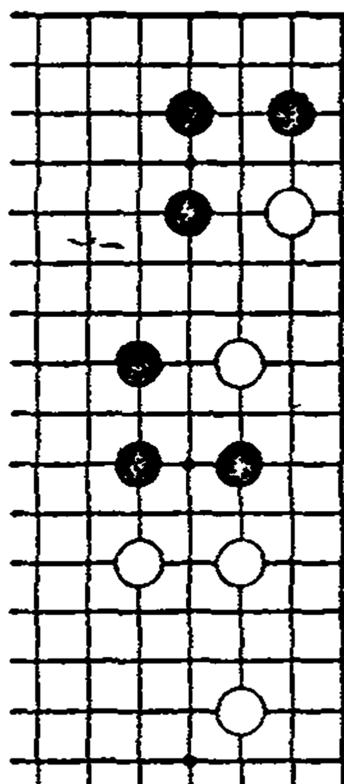
Защищайся вплотную

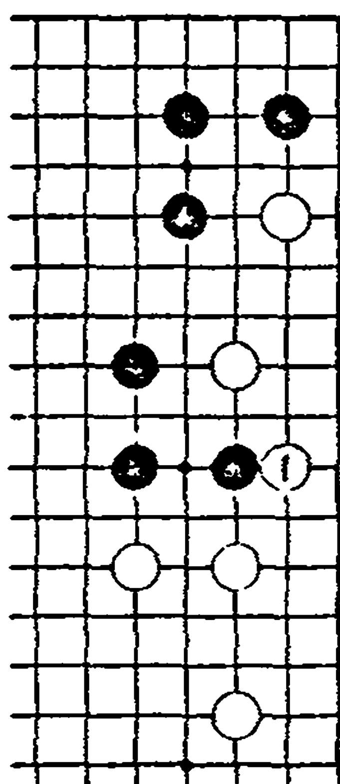
В предыдущей части отмечалось, что эффективная атака обычно проводится издали. Логично предположить, что для целей противоположных должны использоваться и противоположные средства. Эта мысль окажется верной: игра вплотную - в большинстве случаев самый эффективный способ защиты - применяется в критических ситуациях. Рассмотрим несколько стандартных ситуаций, а затем приведем примеры из партий профессиональных игроков.

Д1. Ход белых. Как защищать 2 камня в верхней части правой стороны.

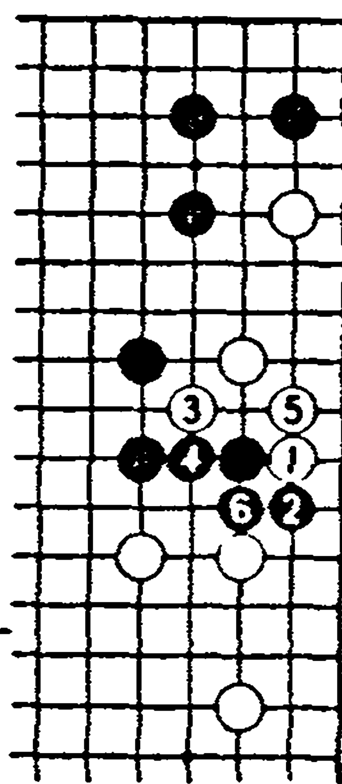
Д2. Игра вплотную 1 - тэсудзи. Этот ход угрожает соединением; черные должны играть ханэ сверху или снизу.

Д3. Если черные отвечают 2, белые наносят кикаси 3, а затем вытягиваются - 5. Черные вынуждены соединяться 6. Порядок ходов в данном случае немаловажен.

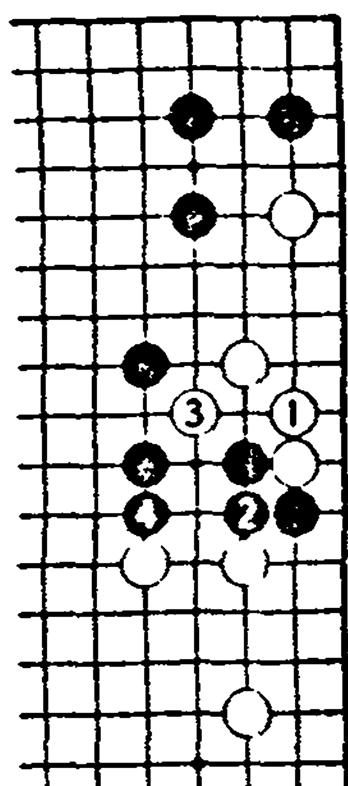

Dia. 1

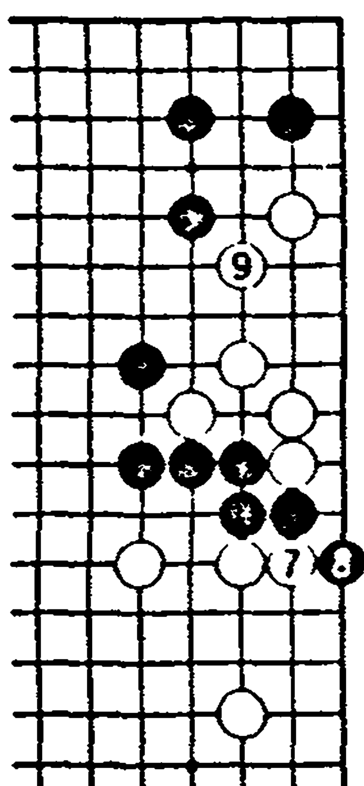


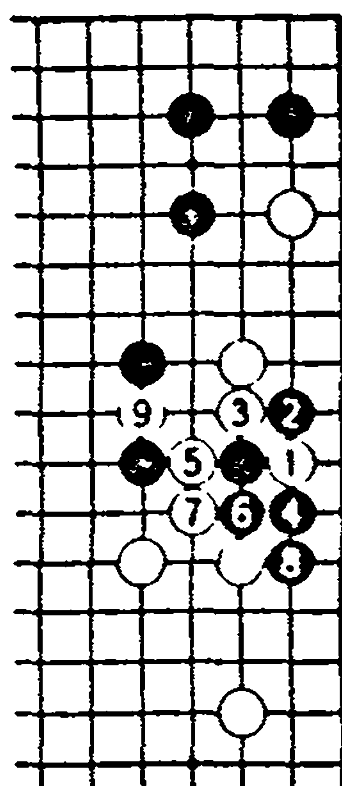
Dia. 2

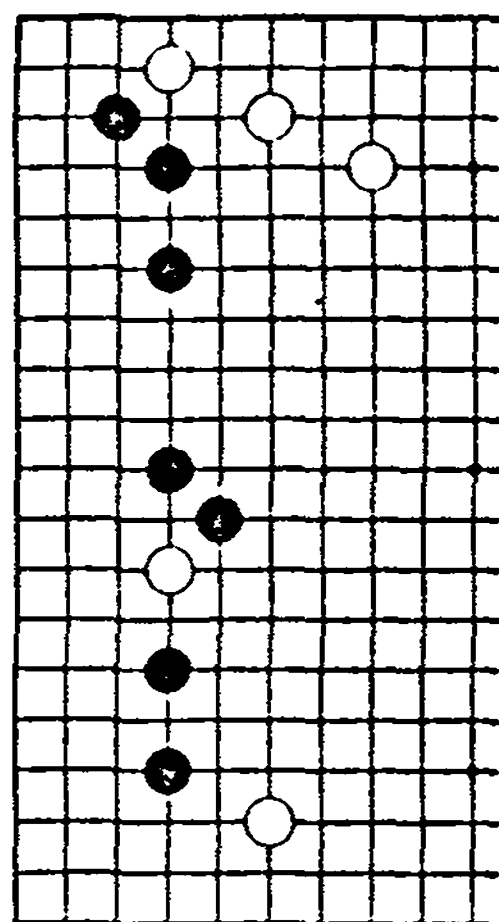


Dia. 3


Dia. 4


Dia. 5


Dia. 6

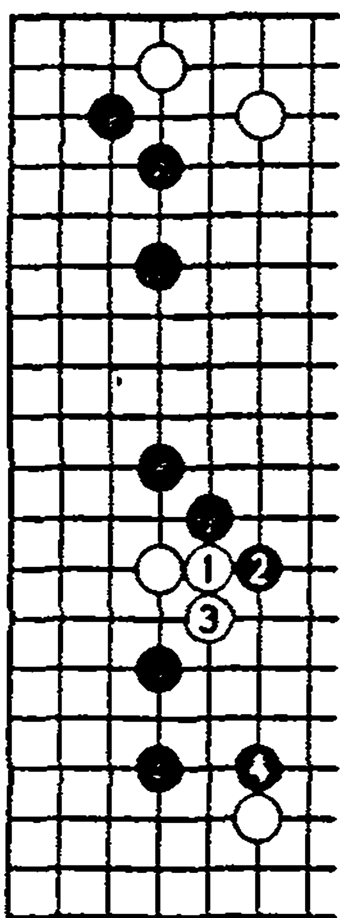

Dia. 7

Д4. Если белые сначала вытягиваются, то в ответ на кикаси черные ставят бамбу, получив хорошую форму

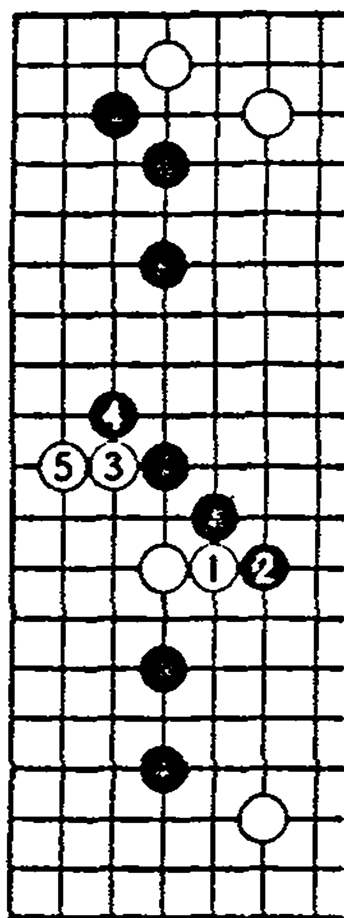
Д5. Продолжая последовательность Д3, белые делают ход 7 в сэнтэ, а затем выживают – 9. Камень 8, конечно, наносит некоторый ущерб позиции белых на нижней части правой стороны, но такую цену нетрудно заплатить.

Д6. Если черные играют ханэ 2 сверху, белые соединяются ходами 3-7. В результате соперники разрушили зоны друг у друга, но теперь позиция черных хуже, так как их камни разрезаны, а у белых соединены. Черным не следует играть столь решительно, лучше избрать путь Д3 и Д5.

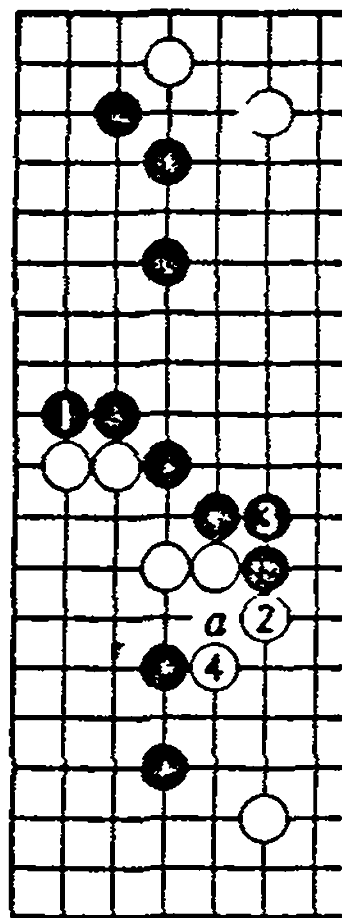
Д7. Данная позиция может возникнуть в игре на форе. Как белым защищать камень, которым они вторглись в зону соперника?



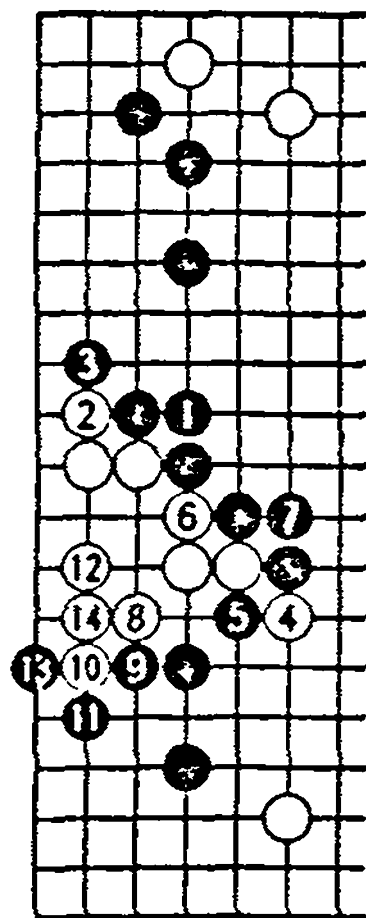
Dia. 8



Dia. 9



Dia. 10



Dia. 11

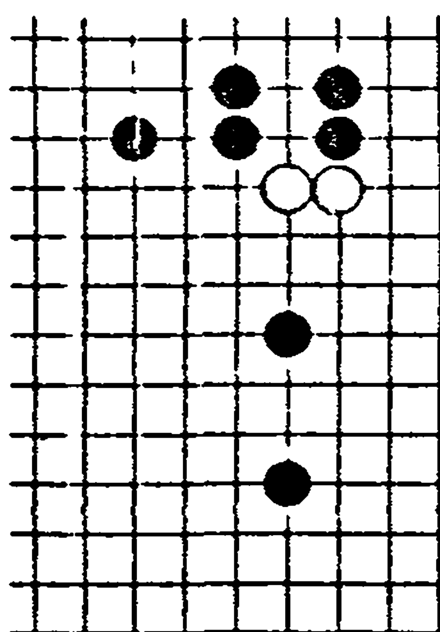
Д8. Белые могут спастись, играя I и 3, попав под двойную атаку после хода 4. Сохраняя группу на левой стороне, придется пожертвовать камень на нижней. Такая защита не очень успешна. Ход I правилен, а 3 - слишком медлен.

Д9. Правильным способом защиты был бы ход вплотную 3. После ответа 4 белые спускаются 5. Комбинация из атаки вплотную и спуска часто применяются для защиты.

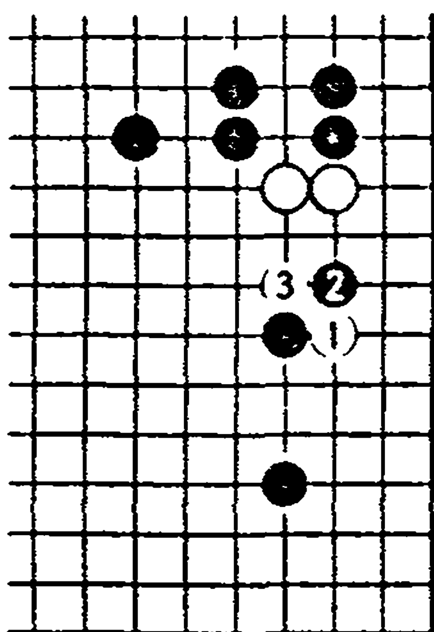
Д10. Если черные отгораживают соперника ходом I, белые легко выскакивают, играя 2 и 4. Этот результат сильно отличается от Д8. Форма белых намного лучше, угол черных начинает казаться слабым. Если черные пойдут 3 в "а", белые разрежут в "3" и вырвутся, съев какие-нибудь камни. Вам будет полезно рассмотреть варианты самостоятельно.

Д11. Лучшим для черных является соединение I. Это дает им возможность разрезать ходом 5 в ответ на ханэ 4, но белые выживают, сохранив шансы использовать слабости окружающих групп соперника. Обратите внимание: белые защитились, избежав атаки одинокого камня на нижней стороне.

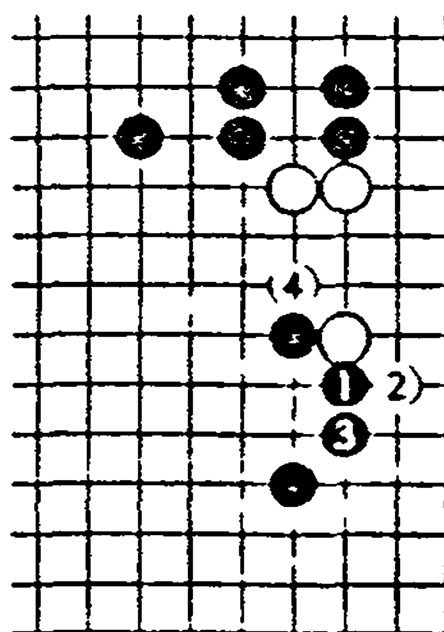
Д12. Как белым позаботиться о своих двух камнях на правой стороне? Начать надо с того же тэсудзи.



Dia. 12



Dia. 13

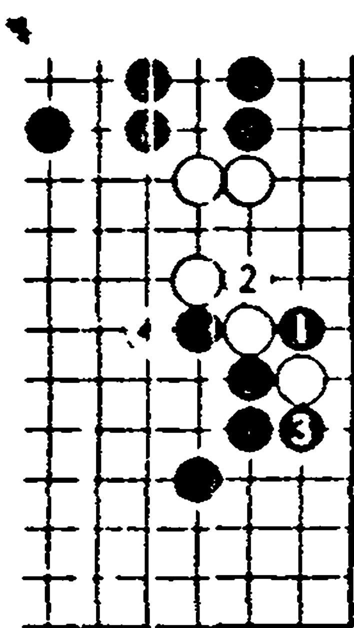


Dia. 14

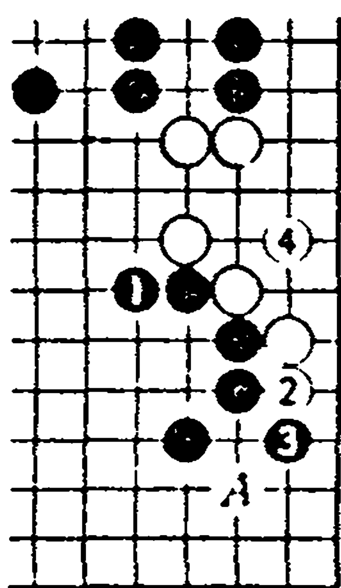
Д13. Белые играют вплотную к камню черных и в ответ на ханэ идут на взаимоперерезание. Существует очень много продолжений - позиция гибкая - белые могут потерять один или два камня, но черным не удастся взять в плен группу целиком. Начав ходом 2 борьбу, черные на самом деле обеспечили защиту группе соперника.

Д14. Ханэ I с другой стороны лучше для черных. Белые отвечают двумя ханэ - 2 и 4, как можно чаще применяя игру вплотную.

Д15. Ходами I и 3 черные могут съесть камень, но, ответив 4, белые получат неплохую позицию.



Dia. 15



Dia. 16

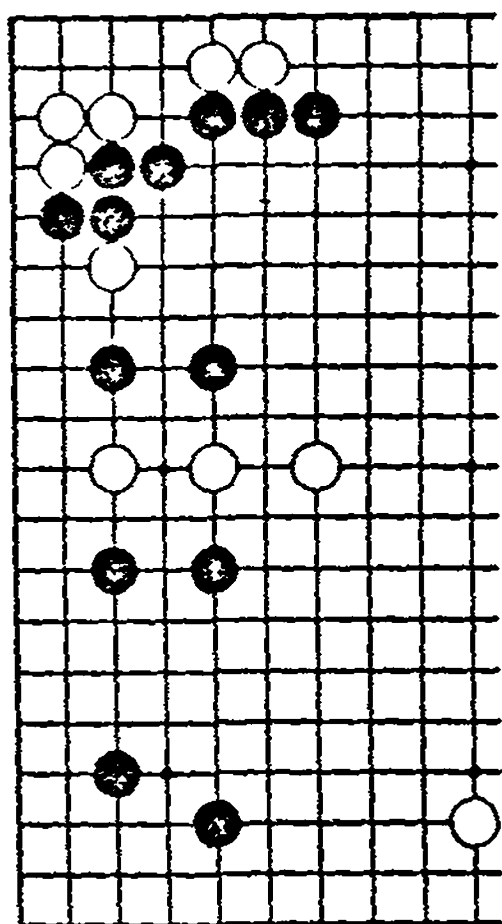
Dia. 17

Dia. 18

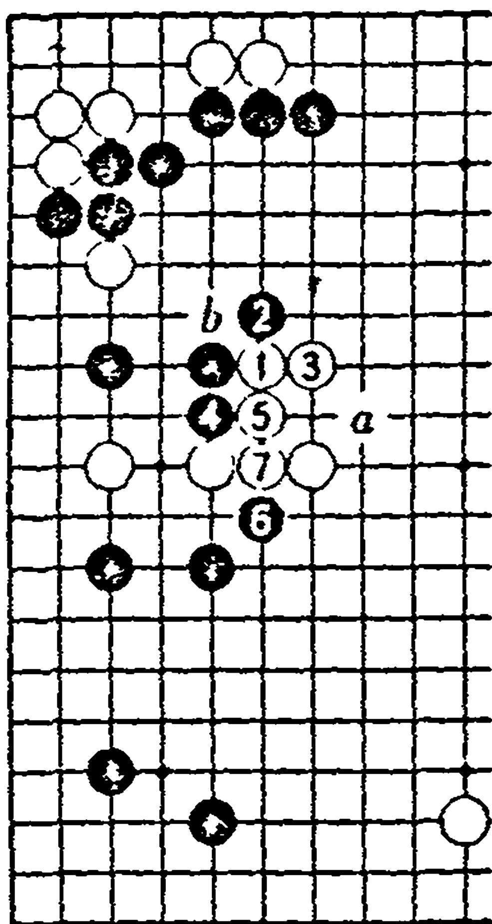
Д16. Если же черные попытаются не дать сопернику сделать ход 4 на Д15, белые выживут, сохраняя возможность вторжения в угол ходом в "А". Результат ужасен для черных.

Д17. Это - еще одно из возможных продолжений Д14. Черные жертвуют камни I и 3, чтобы сделать ходы 7 и 9 в сэнтэ. Белые жертву не принимают, выпрыгивая в центр - I0. Данный вариант, как и последовательность Д15, естественен для обоих.

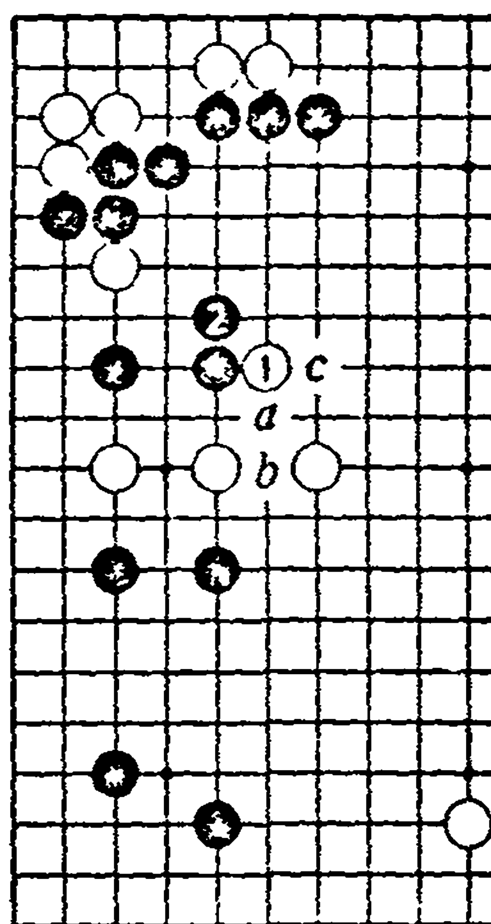
Д18. Что произойдет, если черные в ответ на ход I соединятся 2? Это делается с расчетом на продолжение: белые в "4", черные в "3", после чего форма белых оказывается малопригодной для выживания. Белые же при таком повороте событий жертвуют 2 камня, забирая угол. Такой обмен им выгоден: в углу довольно много очков, а у черных остаются пункты разрезания и другие слабости.



Dia. 19



Dia. 20



Dia. 21

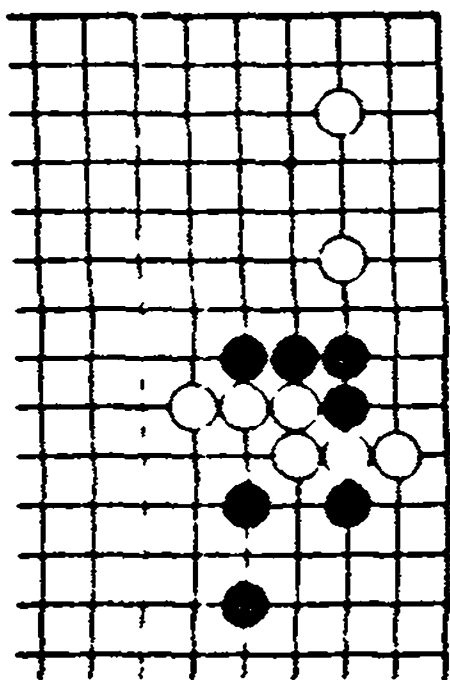
Д19. После трех примеров, где атака для укрепления делается под камни соперника, рассмотрим два случая игры вплотную сверху. В данной позиции белые хотят получить более крепкую группу в центре.

Д20. Этого можно достичь, играя вплотную I. Ходами 2-6 черные, сохраняя сэнтэ, заставляют соперника построить 2 пустых треугольника, но при этом белые усилились; у них появилась возможность при необходимости построить глаз (играя в "а"), есть угроза разрезания в "в". Укрепление белых прошло успешно.

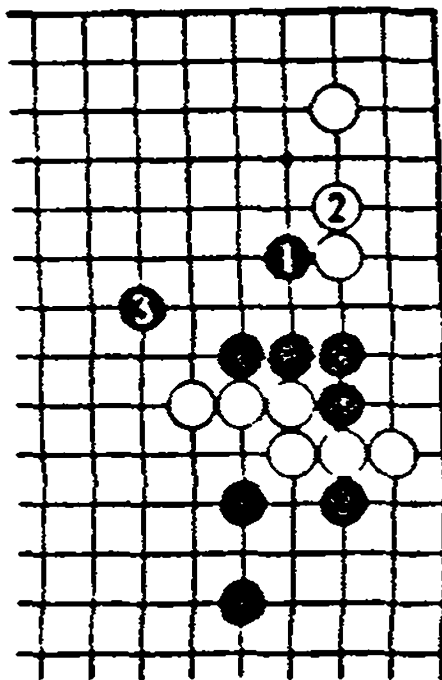
Д21. При ответе черных 2, позиция белых стала значительно лучше даже без дополнительных ходов в данном районе. У черных, например, больше нет сэнтэ кикаси в "а" - после ответа белых в "в" надо будет делать ход в "с".

Д22. Это - пример борьбы бегущими группами. Основная цель черных в данный момент - защитить четыре камня в виде буквы "Г"; для этого существует стандартное тэсудзи.

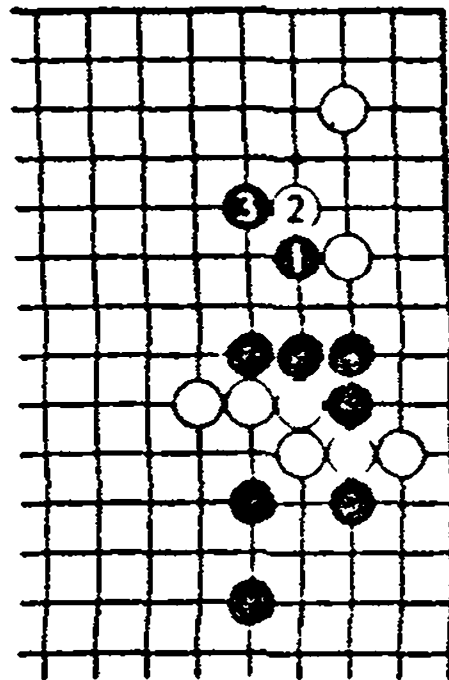
Д23. Верный путь - игра вплотную I. Если белые вытягиваются 2, то черные далеко выпрыгивают в центр ходом 3, не опасаясь разрезания. Камень I может в дальнейшем оказаться полезным и при необходимом построении глаз или ужимании зоны, которую белые попробуют получить на верхней стороне.



Dia. 22



Dia. 23



Dia. 24

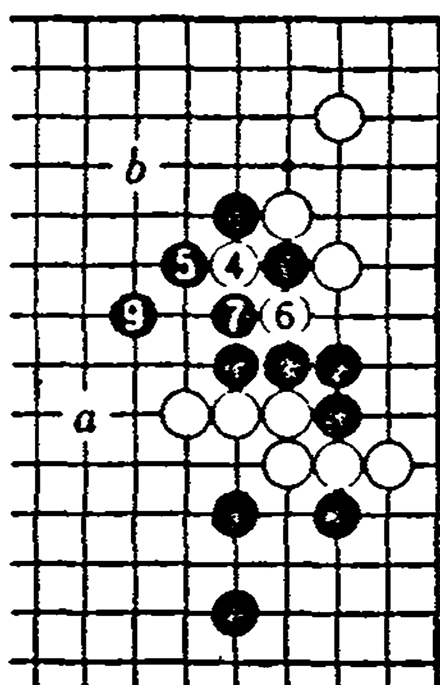
Д24. Если белые ответят, играя ханэ 2, то и черные применят ханэ 3 - второе тэсудзи (вплотную!).

Д25. Белые наносят атари 4, а черные - контратари - третье тэсудзи, и опять вплотную. Ко после обмена 6-7 не особенно привлекательно для белых, поэтому они соединяются ходом 8. Ставя свои камни над белыми, черные проложили себе выход в центр, а соединение ходом 9 обещает хорошее продолжение в "а" и "в".

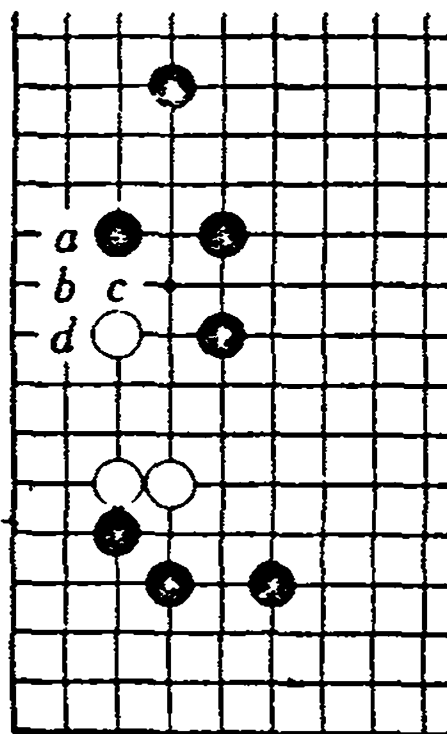
Жертва малоценных камней, как на Д25 - важный принцип техники защиты. Игрок, пытающийся защитить каждый поставленный на доску камень, стремится к невозможному. Для того, чтобы научиться защищаться, надо уметь жертвовать.

Выбор белыми ответа на ход соперника I на Д23 и Д24 - сложный вопрос. С одной стороны вариант Д23 достаточно пассивен, а с другой стороны, играя как на Д24, лишь помогаешь черным развиваться. В зависимости от обстановки иногда один, а иногда другой ответ предпочтительны.

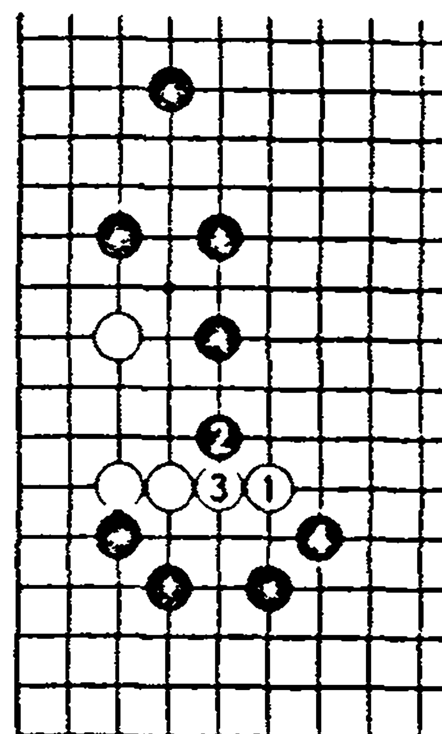
Ближайшим родственником ходу вплотную является катацуки - атака с пункта, расположенного по диагонали к камню соперника. Хотя игра вплотную очень эффектна для защиты, логично предположить, что иногда можно применять катацуки; мы и не говорили, что во всех случаях, обороняясь, надо делать ход в непосредственном соприкосновении с камнями соперника; в следующем примере играть катацуки лучше.



Dia. 25
8 connects



Dia. 26

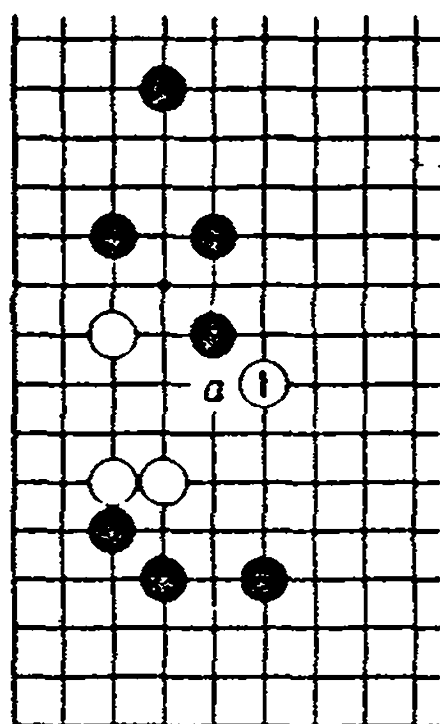


Dia. 27

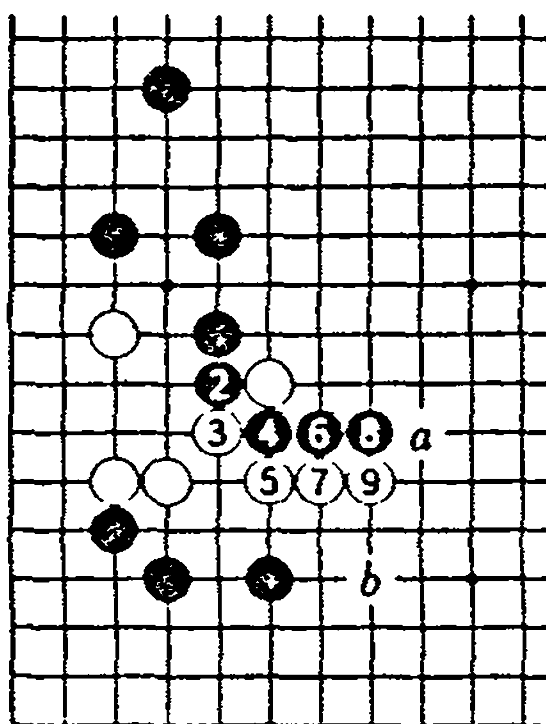
Д26. Белые должны защитить свою группу на левой стороне. Первая идея - пойти вплотную в "а", но черные ответят в "в", белые в "с", черные в "d", и позиция белых не стала лучше. Попробуйте проанализировать сложности после этого варианта самостоятельно.

Д27. Еще одна мысль - прыжок в центр I, но черные наносят кикаси 2 и играют косуми 4 - прекрасная атакующая комбинация. Ход I медлен, надо быть быстрее, спасаясь от атаки.

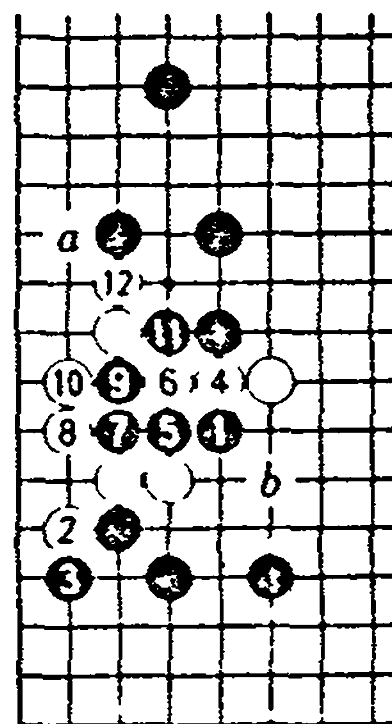
Д28. Правильный ход - катацуки I; это гораздо более энергичный и эффективный по сравнению с предыдущей диаграммой вариант. Если черные не ответят, у белых появляется сильное продолжение в "а".



Dia. 28



Dia. 29



Dia. 30

Д29. В ответ на естественный ход 2 черные вступают в борьбу -3. *После последовательности* 4-9 пункты "а" и "в" превращаются в миаи-белые выскочили. Такой результат лучше варианта Д27.

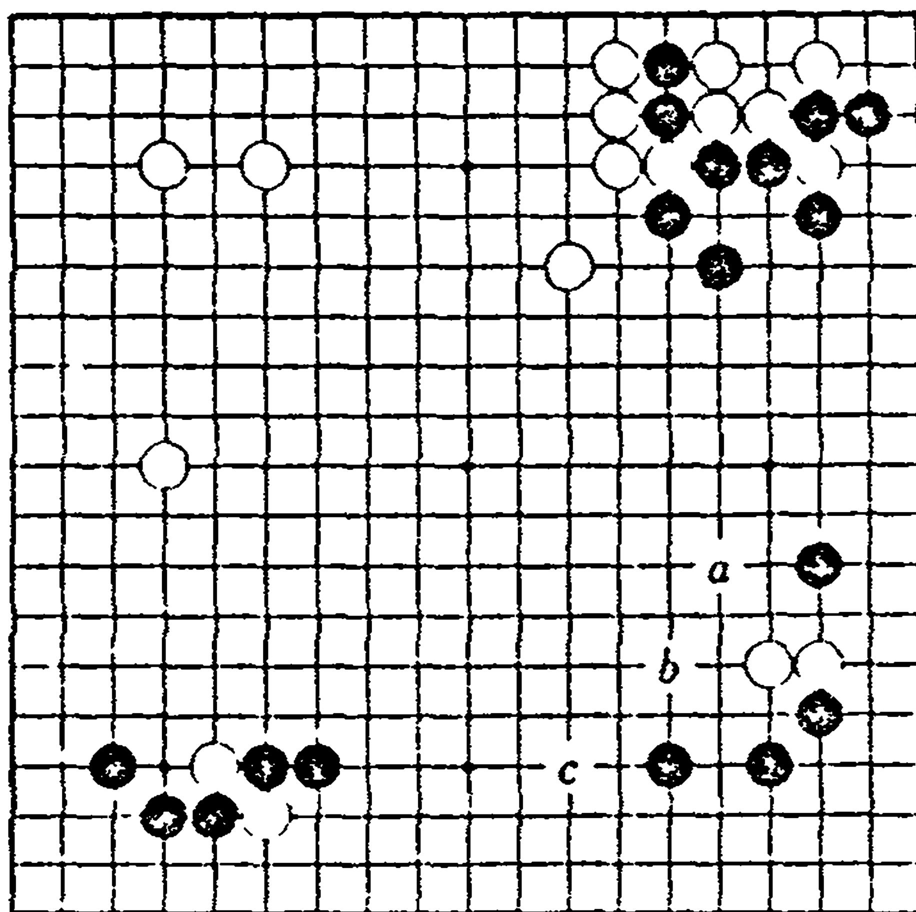
Д30. А что произойдет, если черные попробуют прорваться сквозь щель ходом I? После обмена 2-3 белые вступают в бой - 4. В позиции, возникшей после хода I2, "а" и "в" - миаи - значит атака черных провалилась.

Учебные примеры из партий профессиональных игроков

В заключение рассмотрим, как профессиональные игроки применяют игру вплотную. Приведем 5 примеров.

ДI. Пример №I: Ход белых. Черные угрожают сыграть в "а", белые в "в", черные в "с", получая зоны как на правой, так и на нижней стороне. Чтобы этого не произошло, белые должны защитить два своих камня. Вы, наверное, уже догадались куда надо ходить.

Д2. Правильный ход I - игра вплотную. Черные стремятся получить существенную территорию на правой стороне, поэтому они играют ханэ 2. Это не тот случай, когда черным стоит вытягиваться в "а". Вы, может быть, ожидали взаимопересечения (ход белых в "а"), но в данной позиции лучше сделать ход 3, угрожая взаимопересечением. Из-за этого черные вынуждены играть 4, позволяя сопернику спокойно развиваться по направлению к центру - 5.

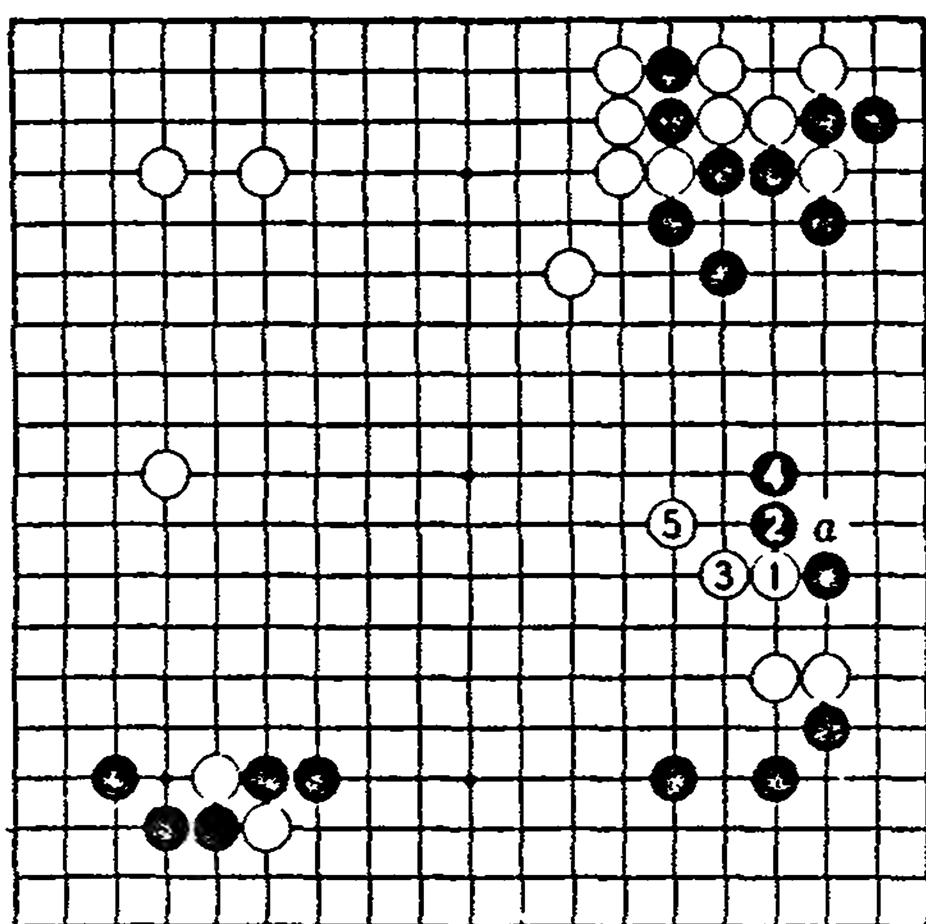


Dia. 1 Takemiya (white) v. Sugiuchi

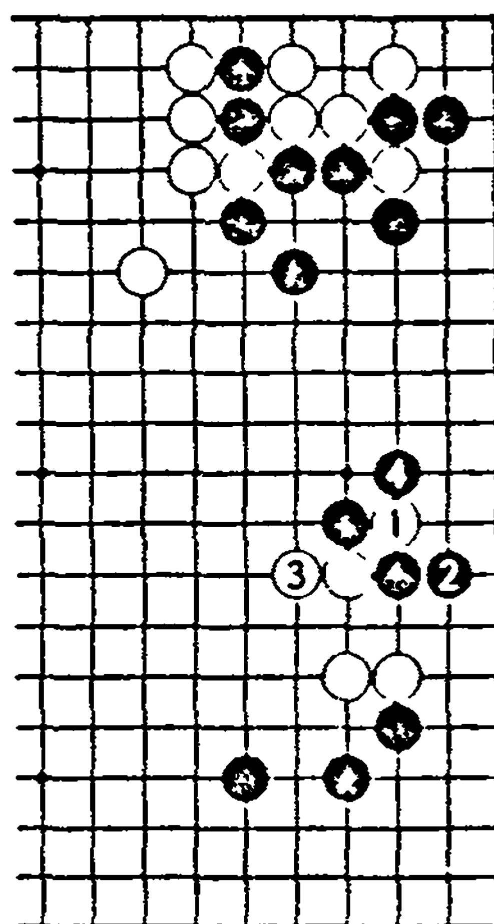
Д3. Если белые пойдут ходом I на взаимопересечение, черные спустятся 2. Обмен 3-4 естественен. В результате позиция белых чуть лучше по сравнению с Д2 (можно нанести атари), а вот положение черных привлекательней намного. Поэтому в партии белые сыграли спокойный вариант Д2.

Д4. Пример №2: Ход черных. Необходимо срочно решать судьбу двух камней на нижней стороне. Что предпринять черным для их спасения?

Д5. Катацуки I должно автоматически приходить Вам на ум в позициях такого типа. Если белые отвечают 2, черные играют еще одно катацуки. Получившаяся форма может показаться тонковатой, но на



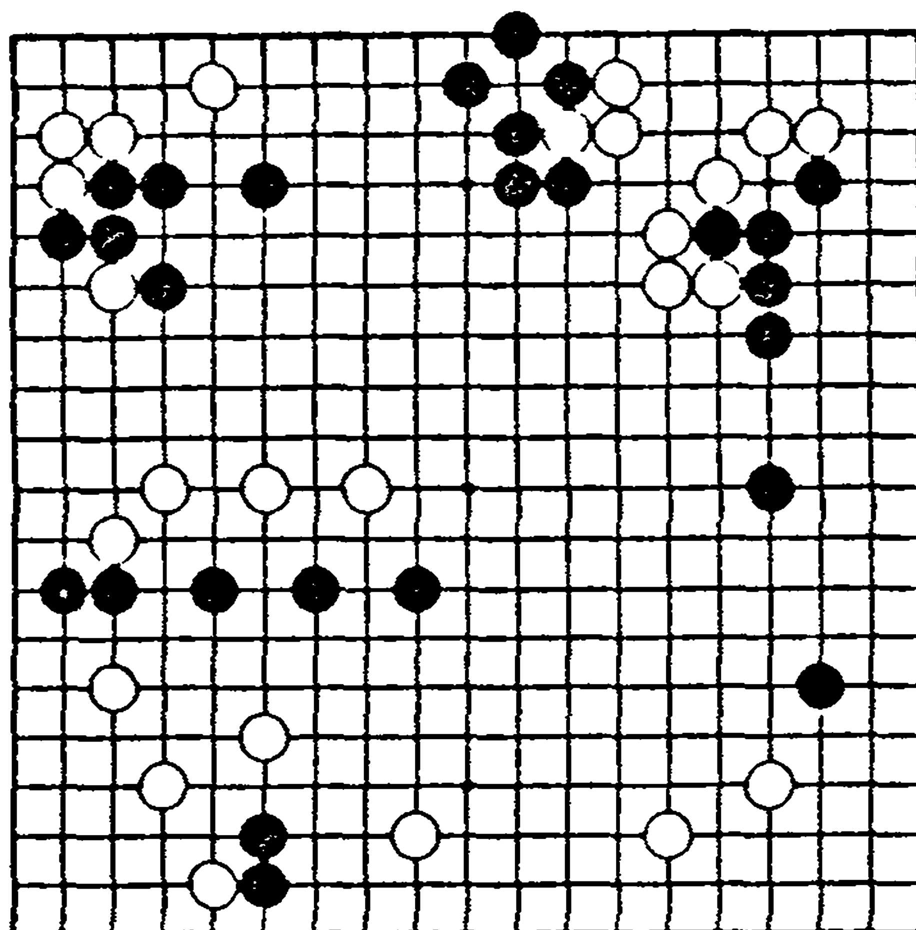
Dia. 2



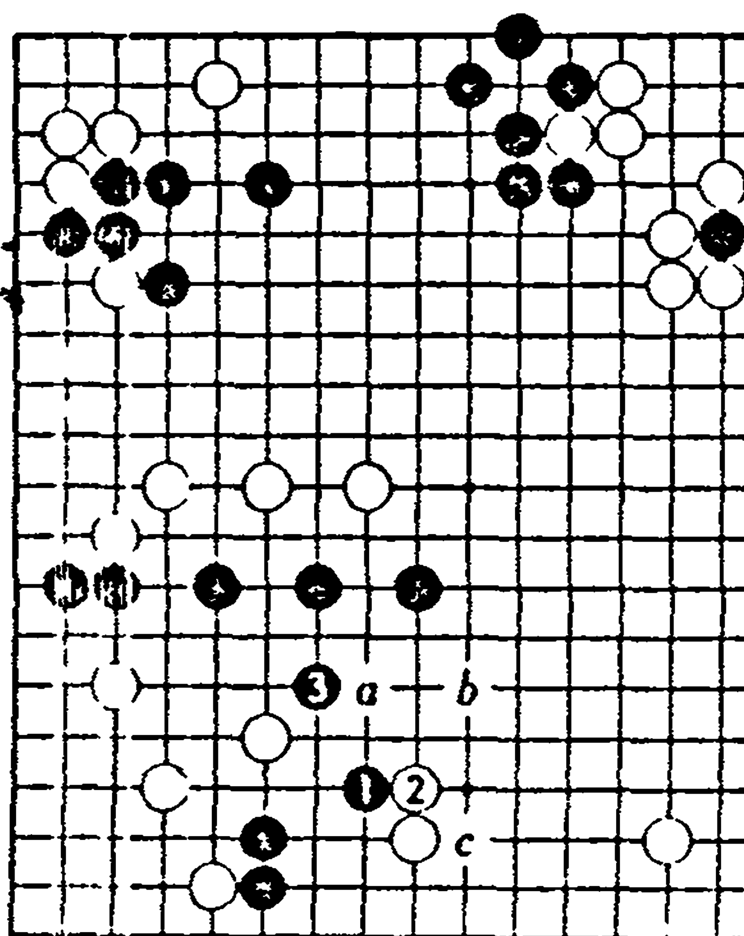
Dia. 3

самом деле она на удивление обороноспособна. Попробуйте найти какой-нибудь способ разрезать! А раз этого сделать нельзя, то две слабые черные группы соединились, и белым вместо атаки нужно позаботиться о безопасности угла.

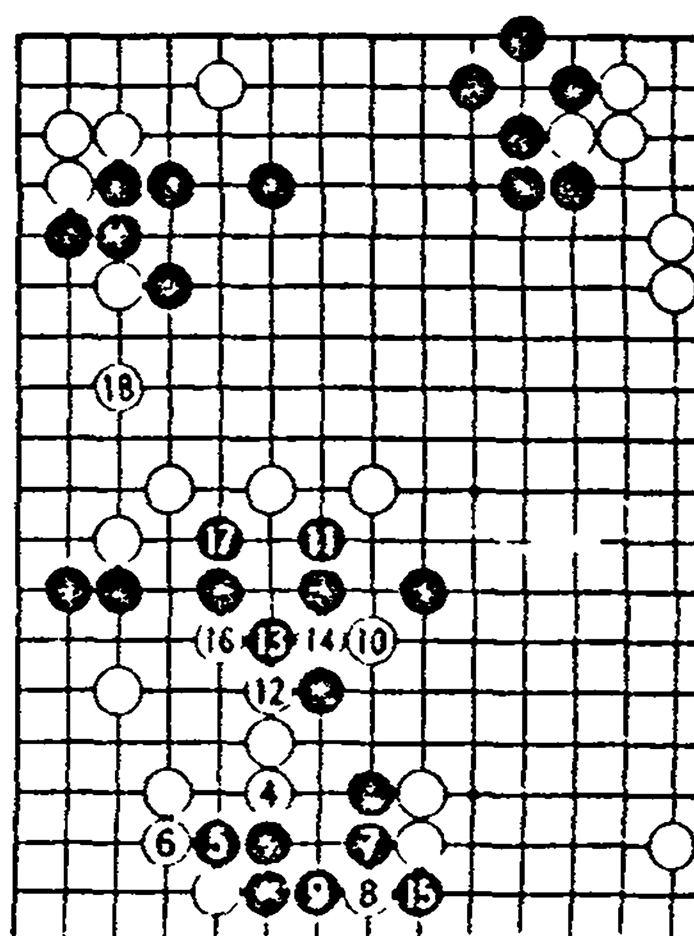
Если же белые не будут давать сопернику соединяться, делая ход 2 в "а", черные отвечают в "2". Далее белые в "в", черные в "с" и белые отрезали группу соперника на левой стороне, но... Группа черных в безопасности, так как рядом с ней столь же слабая группа партнера, а потери белых на нижней стороне огромны.



Dia. 4 A. Ishida (black) v. Yamashiro



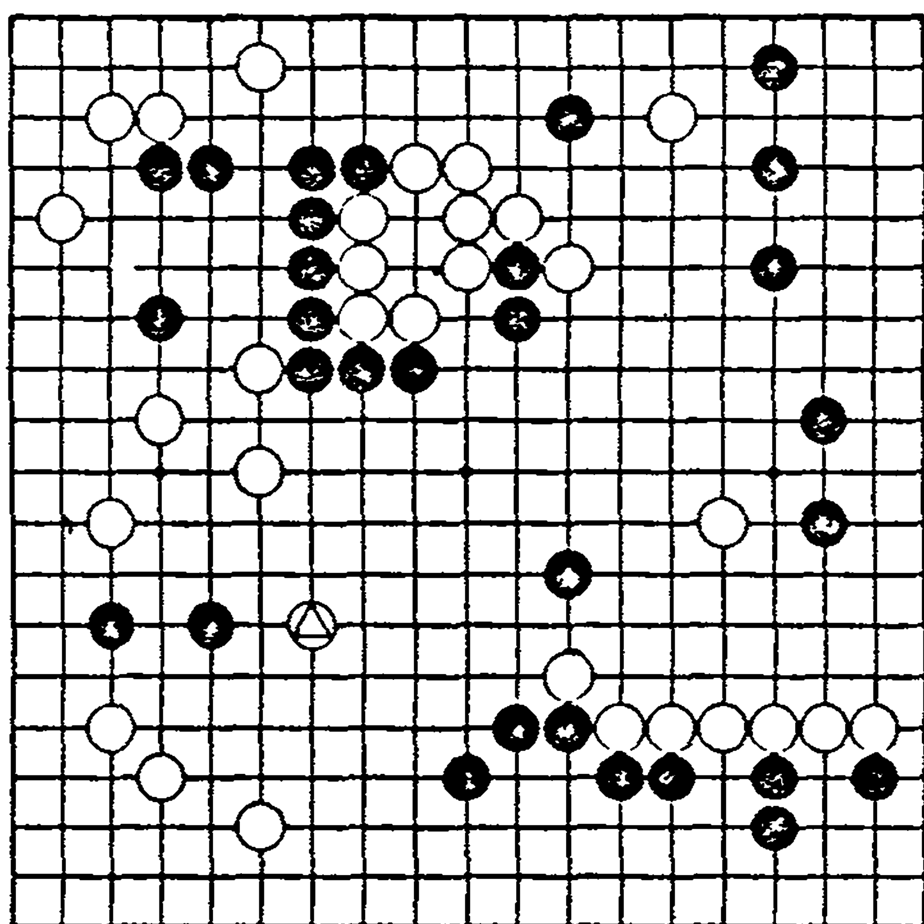
Dia. 5



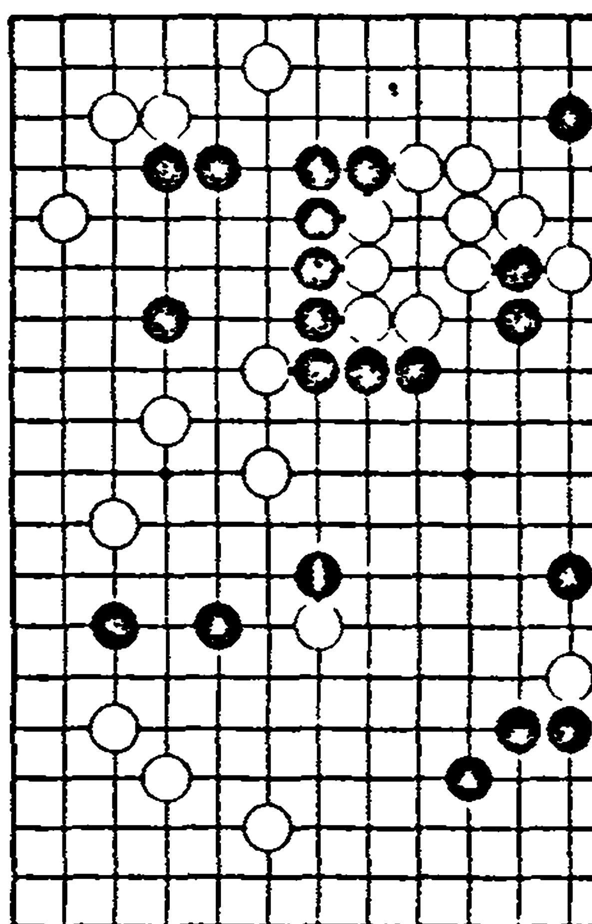
Dia. 6

Д6. На этой диаграмме показана последовательность из партии. После обменов 4-9 белые начали атаку с помощью кикаси 10. Хотя им удалось вырваться, черные выжили на нижней стороне, а камни 11 и 17 ослабили группу соперника на левой стороне, поэтому белые вынуждены защититься - 18.

Д7. Пример №3: ход черных. Что им делать с двумя камнями, которые белые только что отмеченным ходом накрыли?



Dia. 7 A. Ishida (black) v. Cho



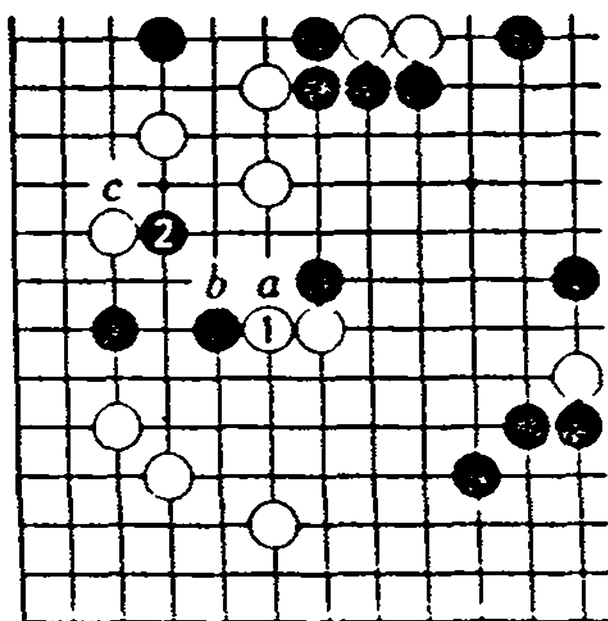
Dia. 8

Д8, Если есть возможность спасти два камня, то только ходом I. Возникающие варианты являются хорошим примером техники защиты, поэтому рассмотрим их подробно. Вопрос №I - ответ белых.

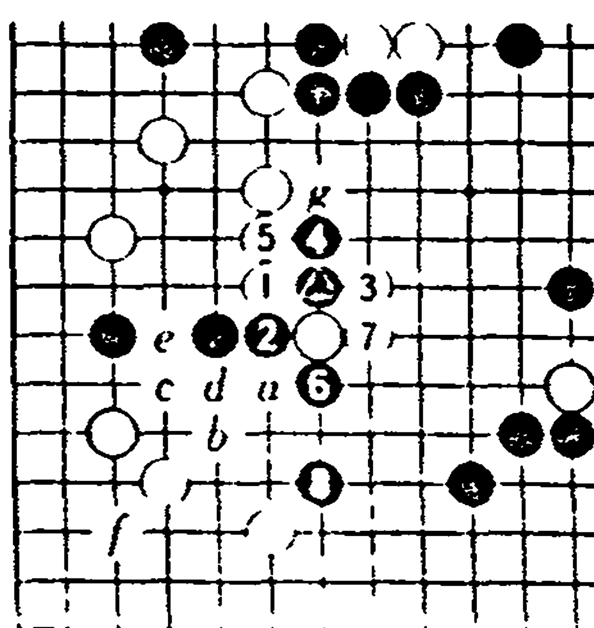
Д9. Предположим, что белые пошли I, ожидая ответа черных в "а" с последующим разрезанием в "в". Но черные избирают другой путь - ход вплотную 2, создавая миаи из "а" (прорыв к центру) и "с" (выживание на стороне). Ход белых I не проходит.

Д10. У белых остается лишь ханэ I. Черные, естественно, разрезают - 2. Ходы белых 3 и 5 - тэсудзи, но и у черных есть хорошие ответы 6 и 8. Жертвуя отмеченный камень и камень 4, черные спасают основную группу. Если белые разрежут в "а", черные ответят в "в". После этого ходами белые в "с", черные в "d", белые в "е" можно отрезать I камень, но у черных останется возможность вторжения в угол в "f" и угроза в центре в "g". Результат для белых плох.

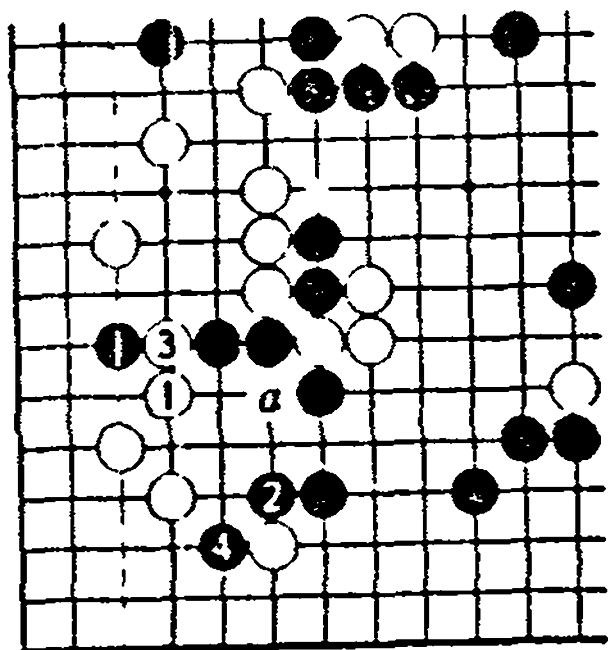
Д11. На кикаси I, угрожающим разрезанием в "а" черные отвечают 2 меняя направление игры. Обмен 3-4 невыгоден белым.



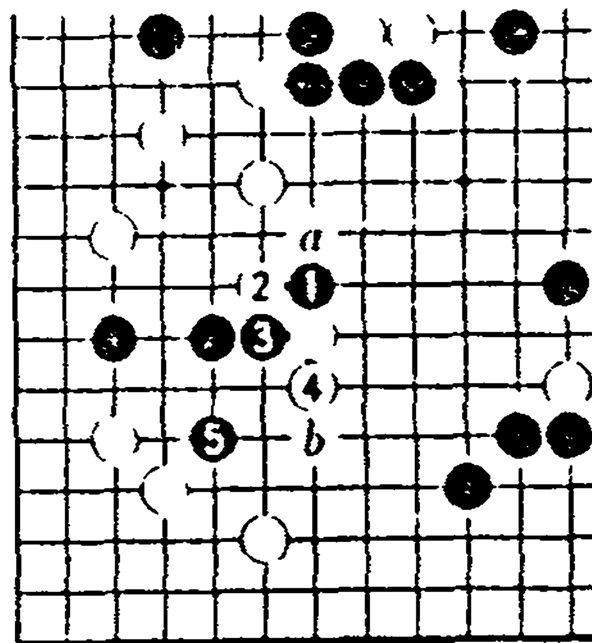
Dia. 9



Dia. 10



Dia. 11



Dia. 12

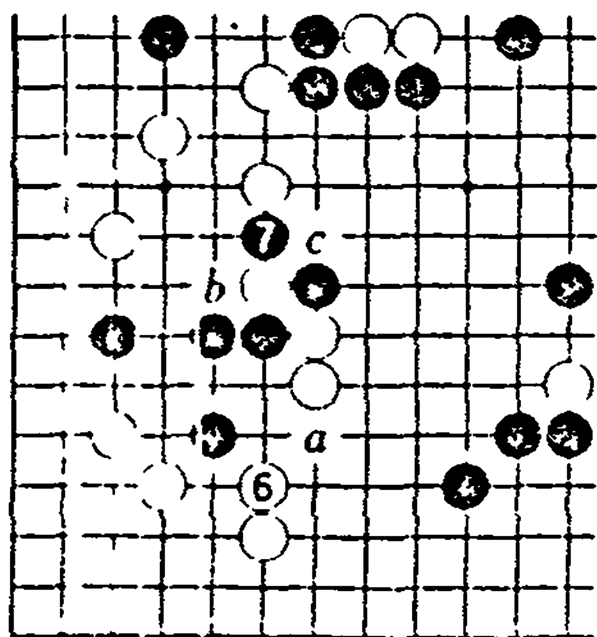
Д12. В партии в ответ на ходы 2 и 3 белые вытянулись 4, чтобы не дать сопернику нанести атари и выскочить. Теперь у черных есть возможность нанести атари на камень 2, но сначала они сыграли 5. Если белые пойдут в "а", черные выскочат ходом в "в".

Угроза продолжения в "в" - основная цель камня 5, но смысл его даже глубже. Как мы увидим, он поможет черным построить глаза.

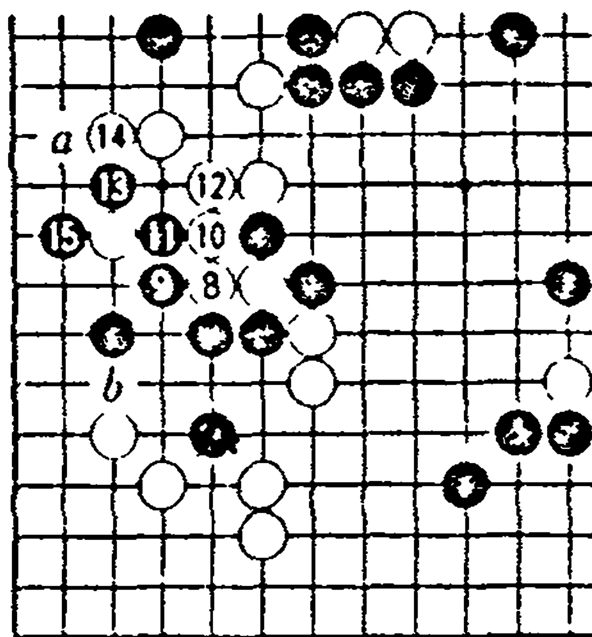
Д13. Ход белых 6 ликвидирует угрозу продолжения в "а". Черные наносят атари 7 и у белых только 2 возможных ответа: в "в" или "с".

Д14. Белые избрали первый путь, вылезая ходом 8. Черные заставляют соперника убегать и дальше, а затем дважды играют ханэ. После этого пункты "а" и "в" - миаи - черные живы. В данной позиции видна польза от отмеченного черного камня: в сочетании с камнем в "в" он гарантирует глаз на пункт ниже "9".

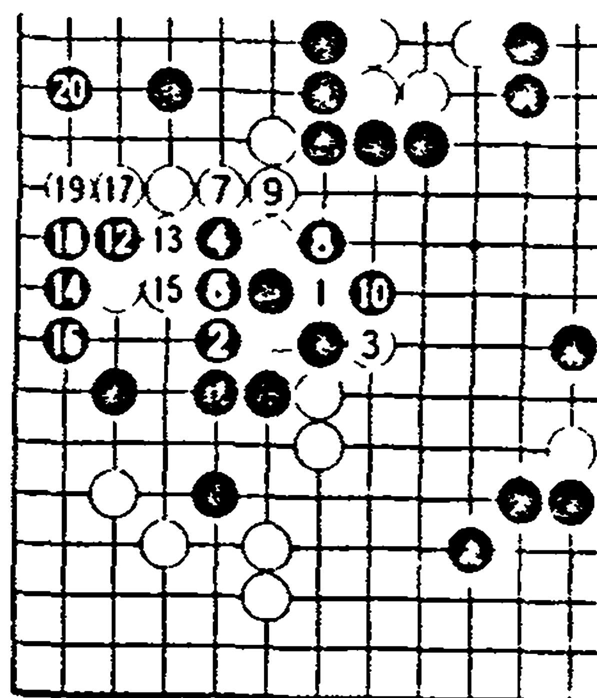
Д15. Если белые атакуют снаружи, черные защищаются с помощью показанных ходов, ключевыми среди которых являются тэсудзи "бей по талии кеймы" 12 и ханэ 14. Если белые попробуют продолжать активную



Dia. 13



Dia. 14



Dia. 15
5 takes ko. 11 connects.

игру ходами I5-I9, черные отвечают их ходом 20 и затем выигрывают сэмэай.

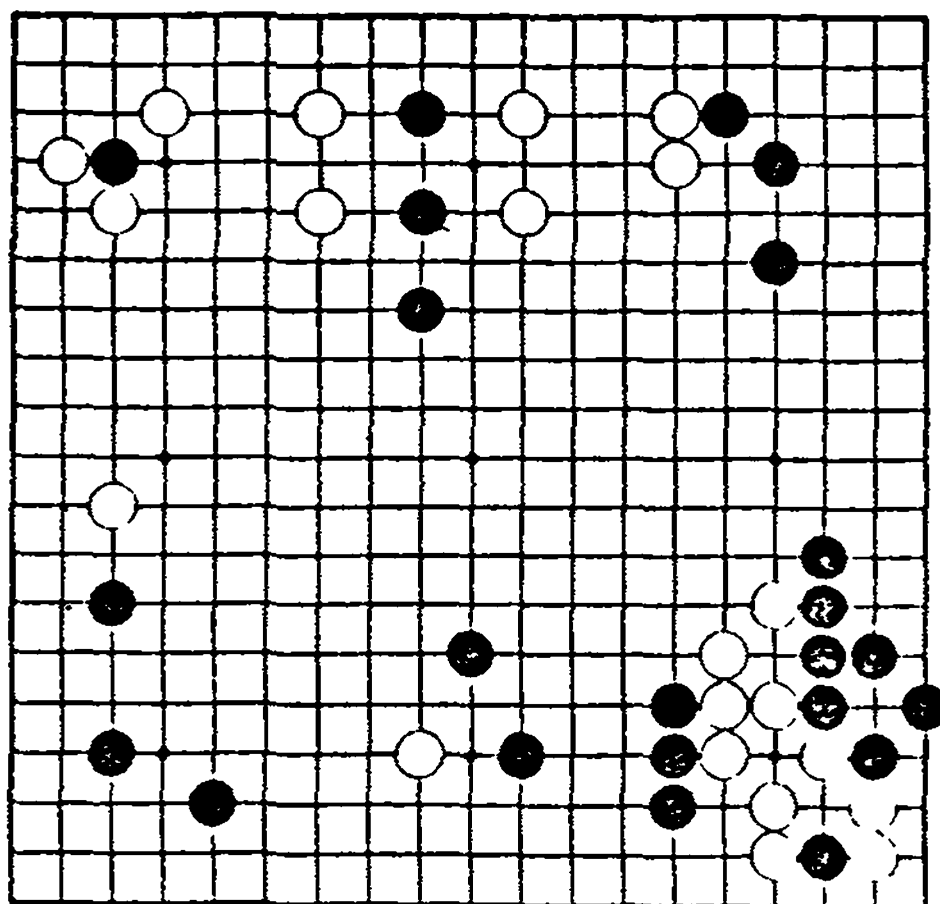
Вам, конечно, не стоит запоминать эти варианты, но способ уклониться от атаки, как на Д9 и II и метод обеспечения безопасности, показанный на Д14 стоят изучения.

Д16. Пример №4: ход белых. Вопрос касается нижней левой части доски. Белые не столько должны спасти свой камень рядом с пунктом хоси, сколько получить приемлемую форму типа сабаки в этом районе.

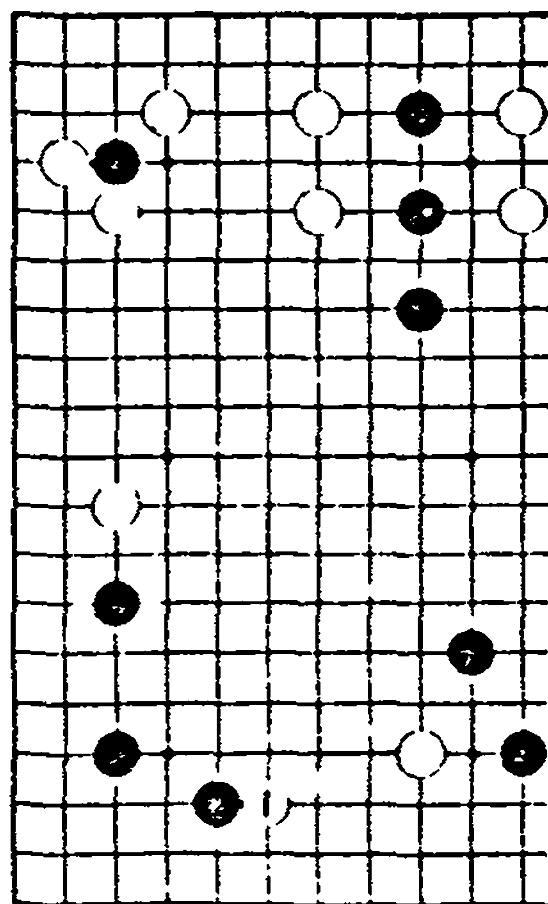
Д17. Стандартное начало - игра вплотную к симари.

Д18. Если черные вытягиваются ходом 2, то и белые вытягиваются параллельно, получив максимально возможную в данной позиции величину пространства для построения глаз.

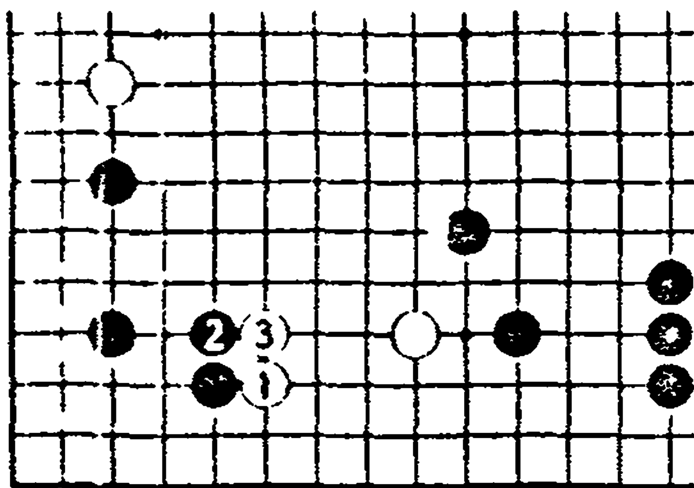
Д19. Если черные играют ханэ 2 сверху, белые отвечают контрханэ 3 и 5, вынуждая соперника сделать ходы 6 и 8, а затем выпрыгивают 9 - этот ход учитывает возможность разрезания в "а".



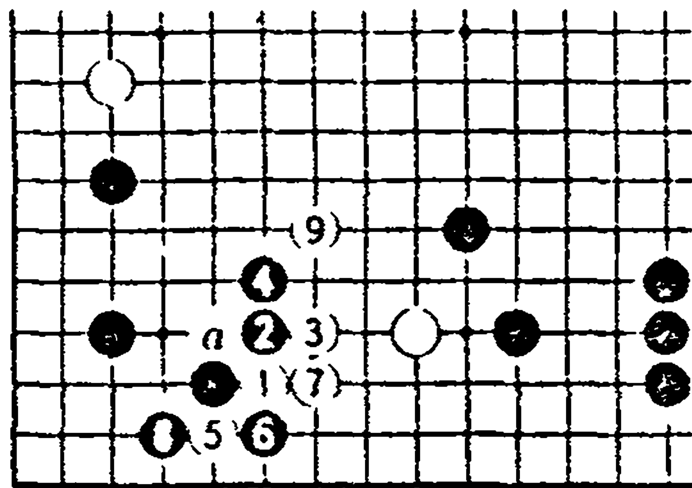
Dia. 16 S. Fujisawa (white) v. Y. Ishida



Dia. 17



Dia. 18



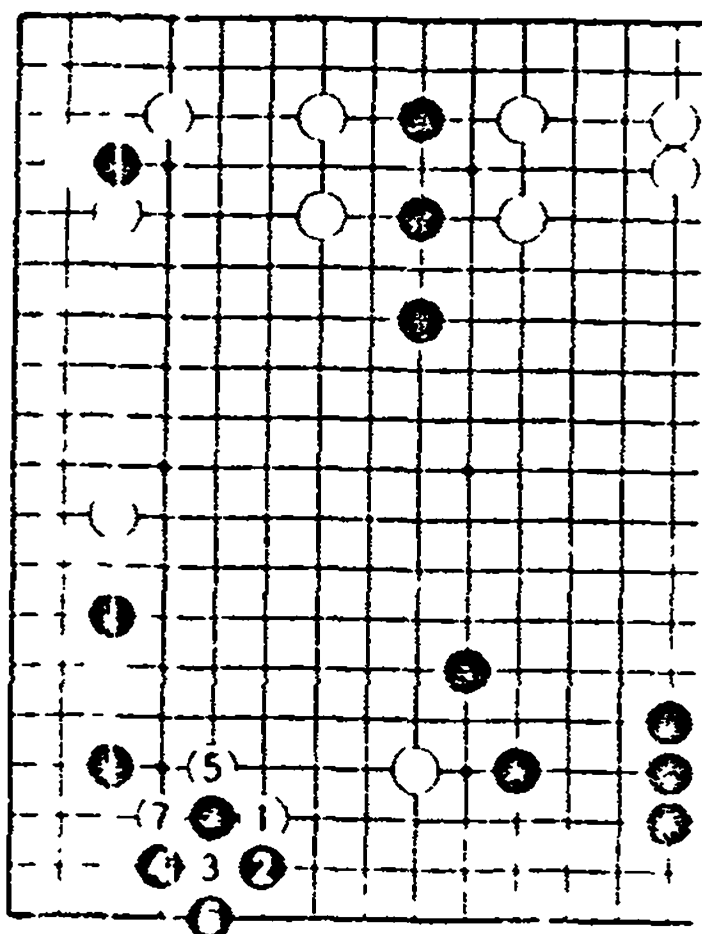
Dia. 19

Д20. В партии черные сыграли ханэ снизу для того, чтобы не дать сопернику построить глаза на нижней стороне. Белые в ответ пожертвовали камень 3, получив возможность пойти 5 и 7 в сэнтэ.

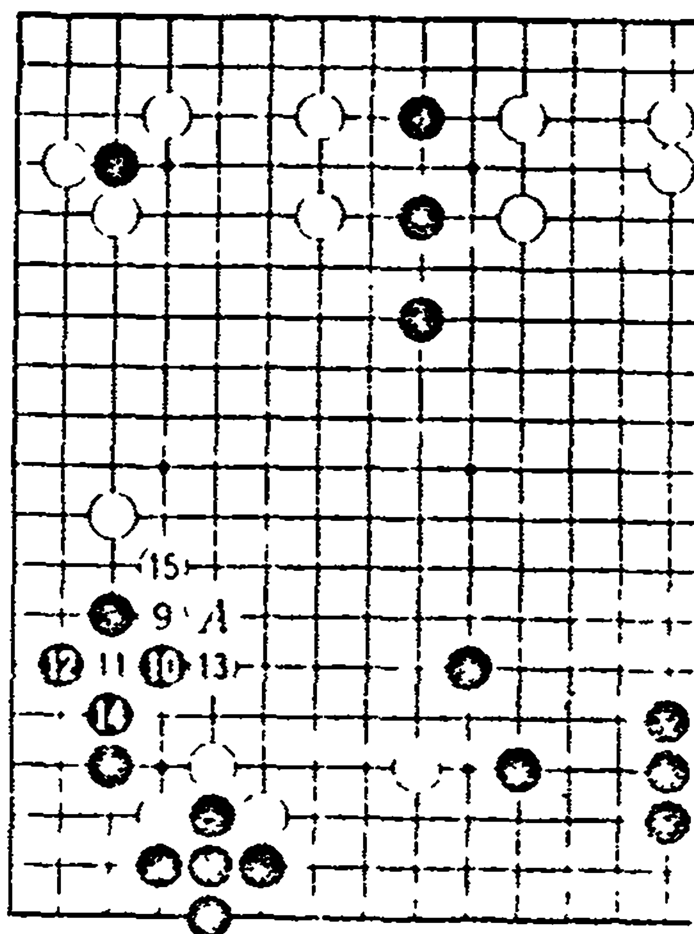
Д21. После этого белые еще раз сыграли вплотную и пошли на взаимопересечение - 9 и II. Жертва камня II сделала ход 13 сэнтэ, а спокойным ходом 15 они не только укрепили свою группу на нижней стороне, но и развили зону на верхней. Единственной опасностью осталось разрезание в "А"; мы рассмотрим, как белые обезопасили себя, но сначала вернемся к ходу II.

Д22. Без жертвы белые не могут играть ханэ. Если они попытаются сделать сразу ход I, черные отделят их группу от отмеченного белого камня, оставляя последний в плохом положении.

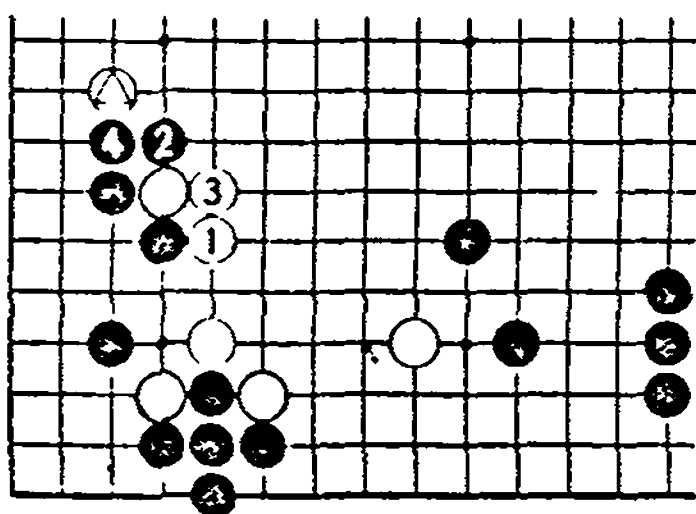
Д23. Ход белых I, копирующий цуки-ноби дзёсэки, тоже плох. Вы, конечно, понимаете, что ход 6 - очень сильное разрезание.

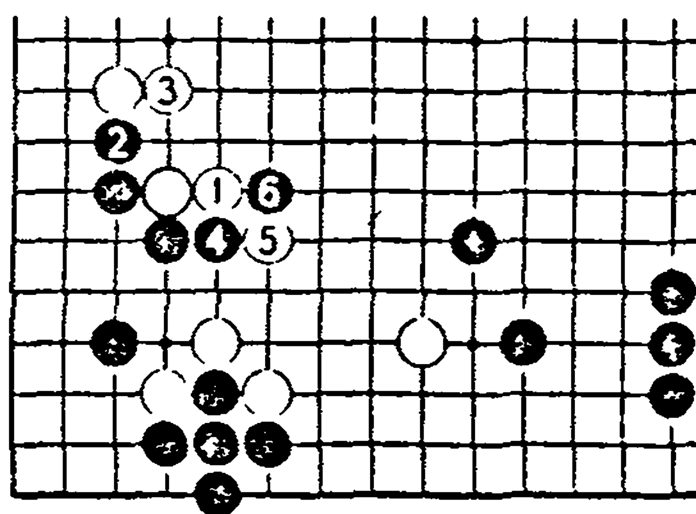


Dia. 20
8 connects



Dia. 21

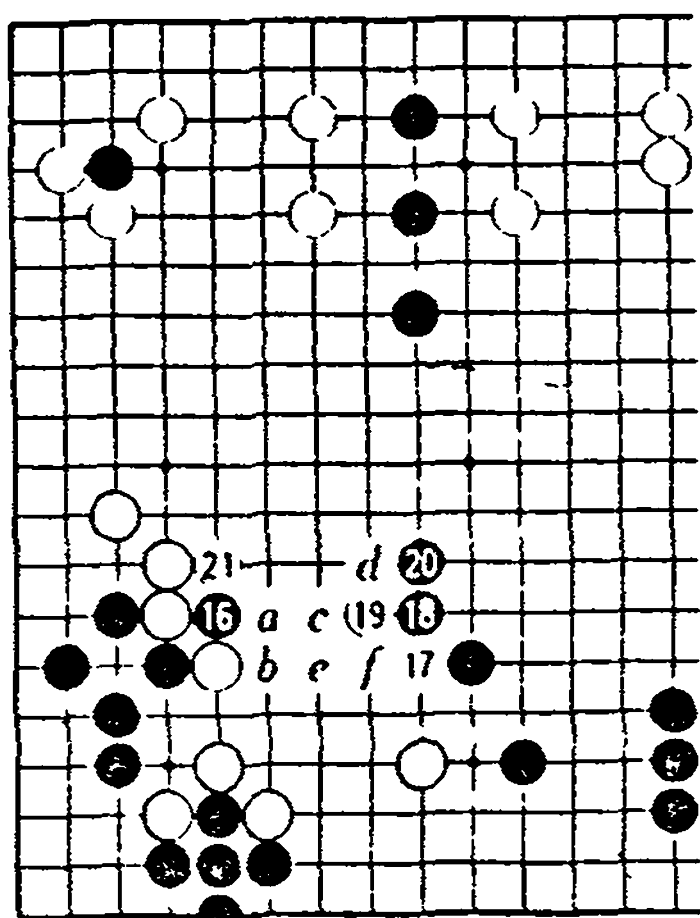

Dia. 22


Dia. 23.

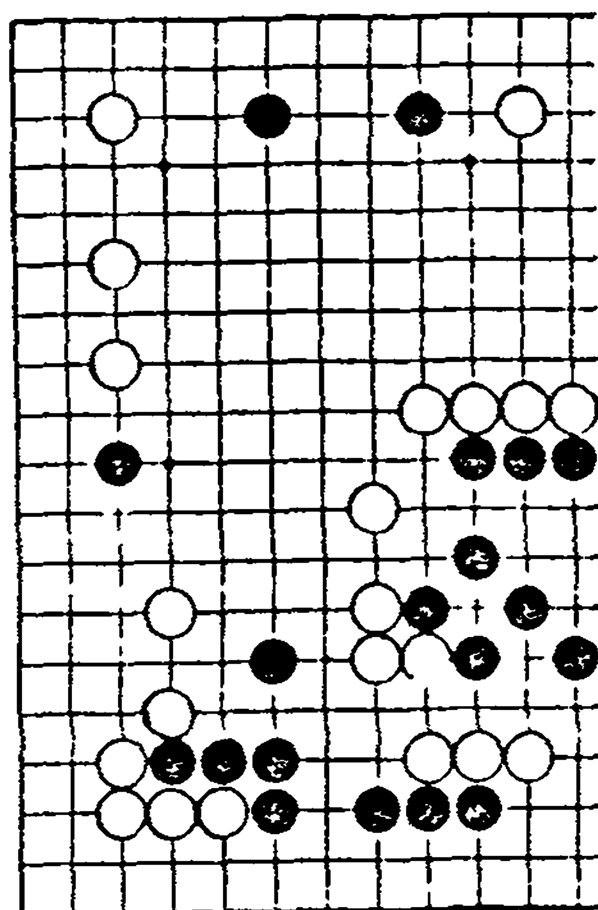
Д24. Вернемся к позиции Д21. Черные разрезали 16 (обратите мание: сите после·хода в "а" в их пользу). Белые ответили еще мя ходами (17 и 19) вплотную, а затем сыграли 21. Если черные ытаются выбраться ходом в "а", белые ответят в "в", черные в "с", ые·в "d ", черные в "е", белые в " f ", после чего черным гро- или ханэ над камнем 20, или пленение разрезающих камней ходом пункт ниже ."е".

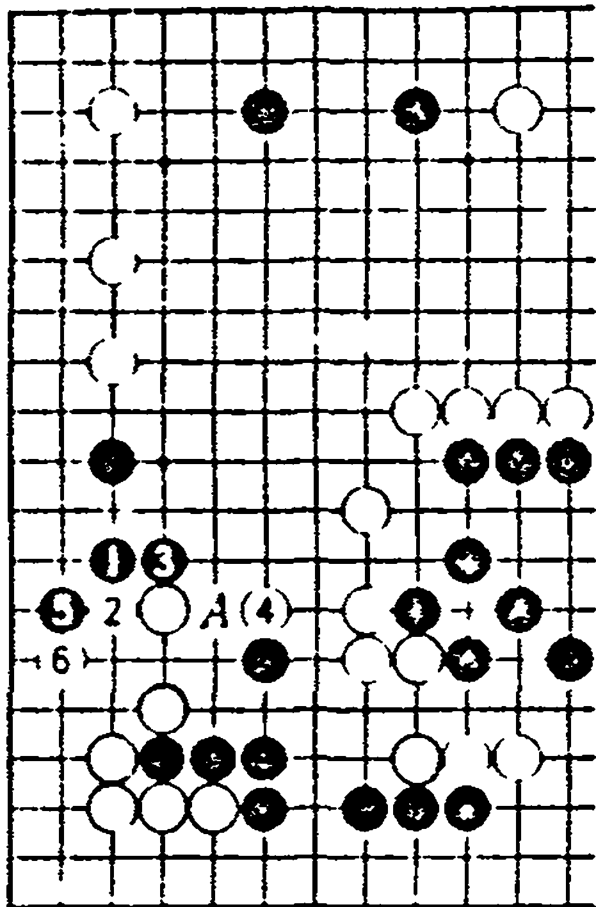
На Д20, 21 и 24 белые продемонстрировали метод быстрого спасе- за счет жертв специально поставленных камней - замедлителей, вывающих действия соперника. Манера игры, заключающаяся в построе легких форм - характерный признак умелой обороны. Черные съели у камней, могут съесть еще несколько, но лишились возможности ковать группу целиком.

Д25. Пример К5: ход черных. Их цель - защитить камень на сере- е левой стороны.

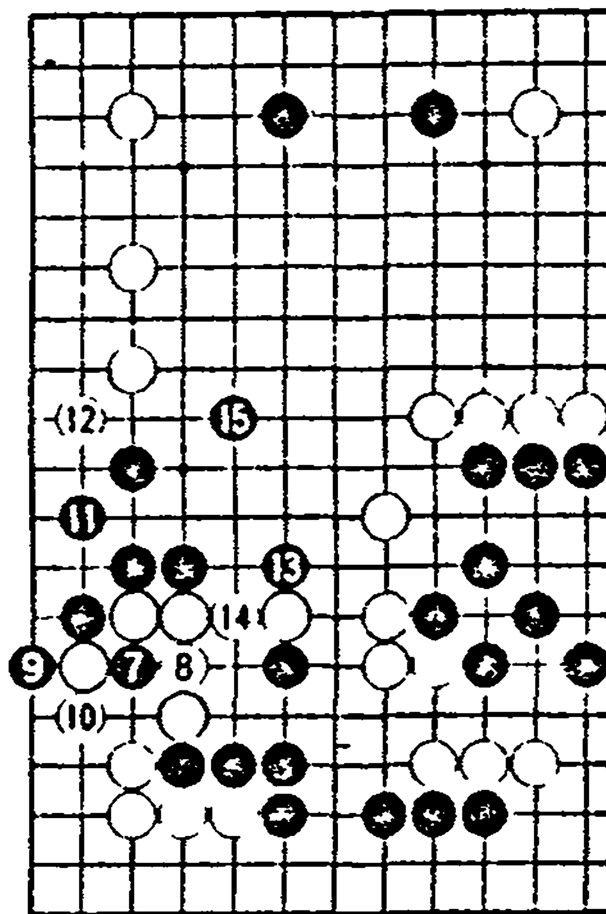


Dia. 24


Dia. 25
K. Kobayashi (black) v. A. Ishida



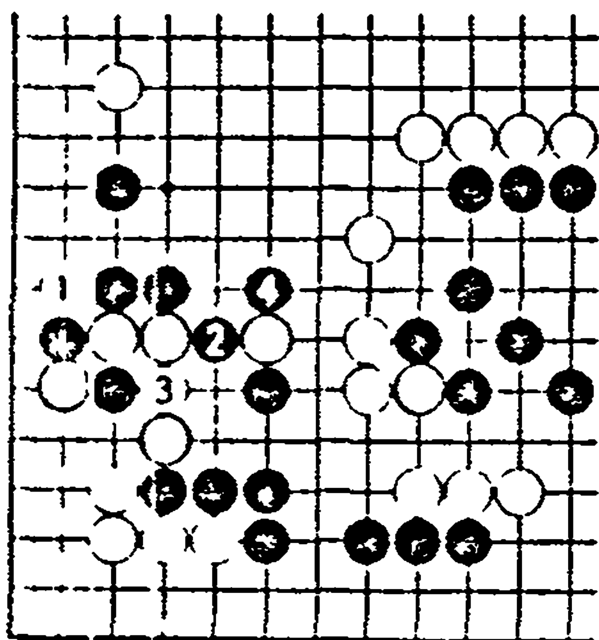
Dia. 26



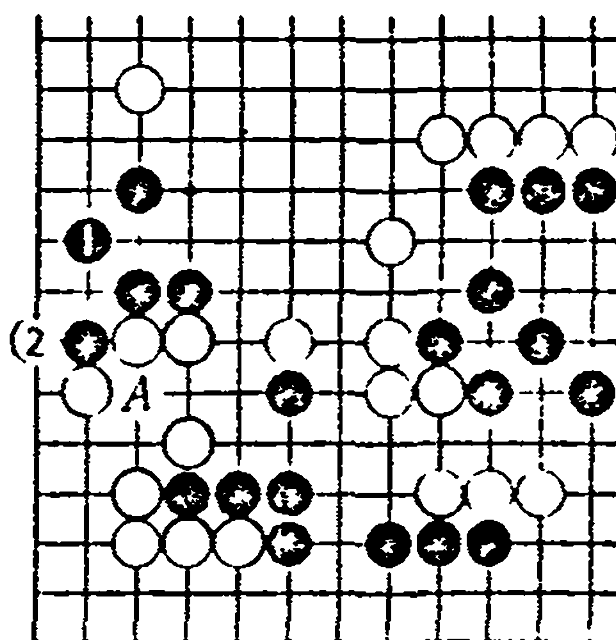
Dia. 27

Д26. Черные начали с хода типа катацуки, продолжив ходами 3 и 5 вплотную. Основной целью при этом является получение максимально возможного пространства для построения глаз. Ответ белых 4 - некоторая ошибка, ход в "А" лучше. Если последний лишал черных глаз, то ход 4 дал возможность сделать впоследствии спасительное тэсудзи.

Д27. Это тэсудзи - разрезание 7. Белые вынуждены ответить 8, а черные получили возможность сделать сэнтэ ход 9 через соединением II. Играть I2 - единственный способ продолжить атаку, но после ходов I3 и I5 черные в безопасности.



Dia. 28



Dia. 29

Д28. Когда черные пожертвовали камень 7 на Д27, белые могли съесть еще один камень соперника, но тогда черные соединились бы ходами 2 и 4.

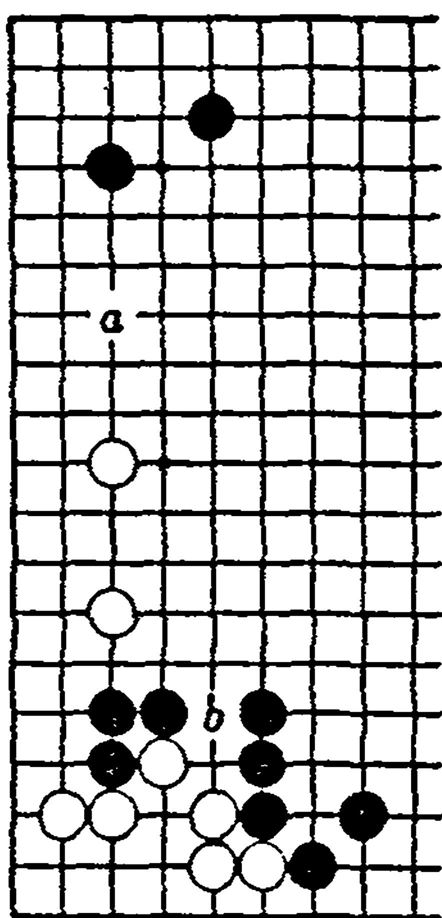
Д29. Если соединяться, не жертвуя камень в "А", белые ответят 2 Теперь у черных надежды построить глаза много меньше.

Глава 5

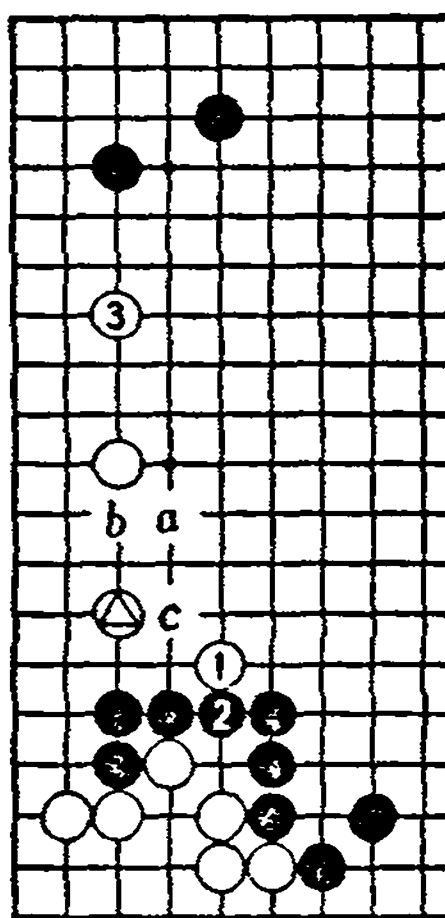
КИКАСИ

Для достижения описанных в предыдущих главах целей может появиться возможность сделать небольшой, вспомогательный ход, способствующий осуществлению Ваших замыслов и мешающий играть сопернику. Мы уже сталкивались с такими ходами, в партии они играют достаточно существенную роль и заслуживают специального изучения.

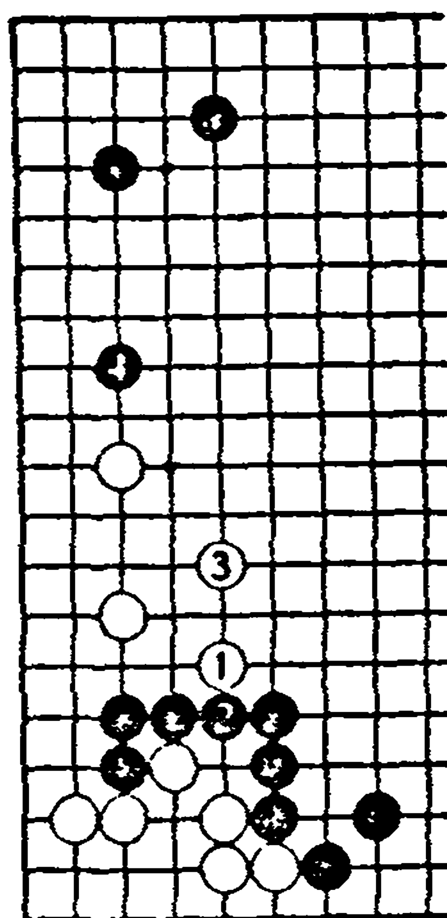
Д1. Ход белых. В данной части доски у них есть крупный ход в "а". У черных есть слабость в "в", но непосредственно воспользоваться ей белые не могут, так как на их ход в "в" черные ответят двойным атари. Но все-таки слабость в форме черных существует, и белые должны этим воспользоваться перед распространением в "а".



Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3

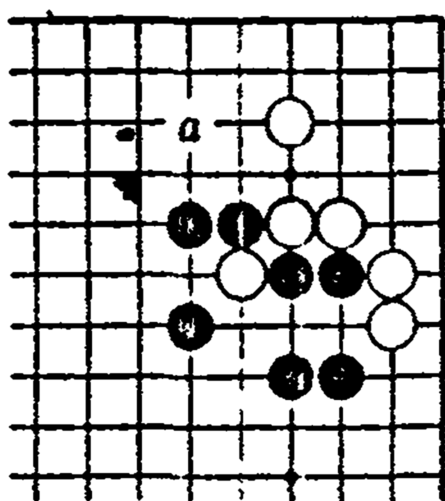
Д2. Белые играют кикаси I. У черных нет другого выхода, кроме как соединяться 2. В чем смысл такого обмена? Во-первых, камень I сколько-то помогает белой группе на стороне, предотвращая, например, форсированную комбинацию: черные в "а", белые в "в", черные в "с". Во-вторых, в случае возникновения схватки камень I может стать критическим, дав белым лишнее дамэ. В-третьих, этот камень может повлиять на какие-то сите. В любом случае обмен I-2, не причинил белым никакого вреда , но может принести определенную пользу.

С другой стороны, камень 2 бесполезен. Он соединяет черные камни там, где они уже соединены, делать такой ход просто неприятно. Обмен I-2 - вынужденная уступка белым.

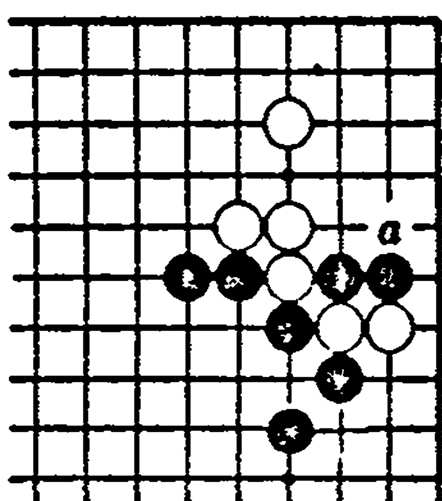
Получив в данном месте небольшое преимущество, белые просто забывают о камне I и распространяются 3. Это - не ошибка с их стороны, камень I не страшно и пожертвовать.

Д3. Если белые заострят внимание на камне I, защитив его ходом 3, черные распространятся - 4, получая большую зону. На самом деле камень I не стоит того, чтобы его защищали. Даже если он попадет в плен и будет снят с доски, т.е. его ценность для белых окажется нулевая, все равно пользы от камня 2 для черных никакой не будет. После того, как ход, типа хода белых I, сделан, о нем следует забыть и оставить его в одиночестве.

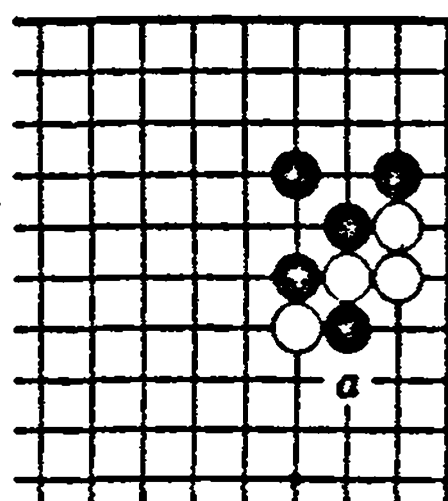
Кикаси определяют как сэнтэ ход, который приносит сделавшему его некоторые преимущества, но не требует продолжения или защиты. Кикаси часто представляют собой ходы, вынуждающие соперника соединяться, а также атари. Учитывая это, сможете ли Вы найти 4 кикаси на Д4, Д5, Д6, которые белые должны нанести перед ходом в "а"?. Обратите внимание на порядок ходов на Д6.



Dia. 4

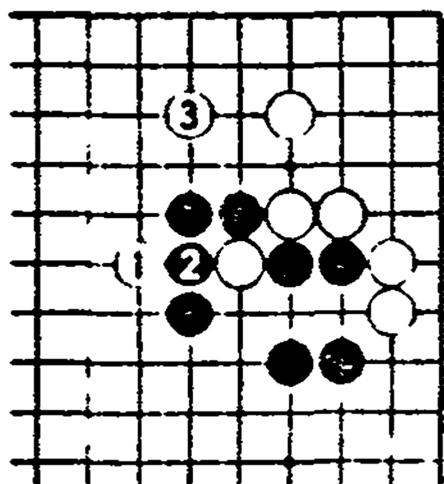


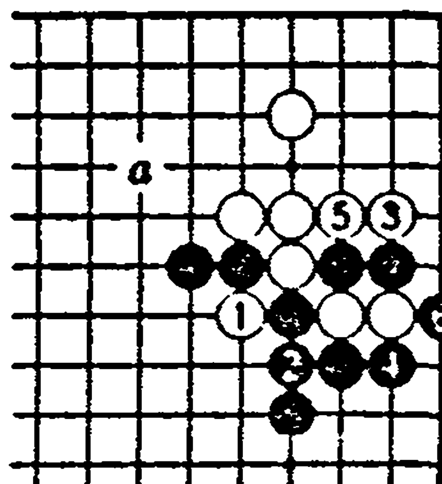
Dia. 5



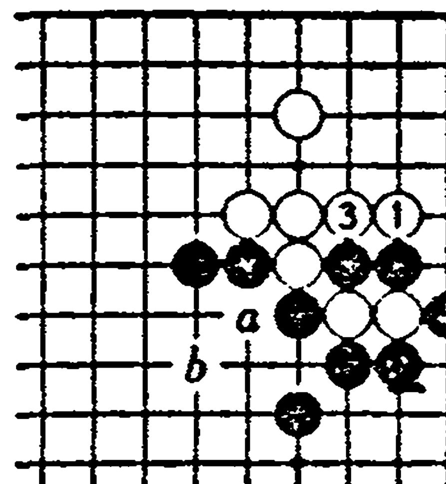
Dia. 6

Д7. Ход белых I - кикаси; сделав его, белые играют 3 в другом месте. В дальнейшей игре камень I может повлиять на исход сите, оказаться препятствием в комбинации черных, в то же время камень 2 такого положительного эффекта не имеет.


Dia. 7



Dia. 8

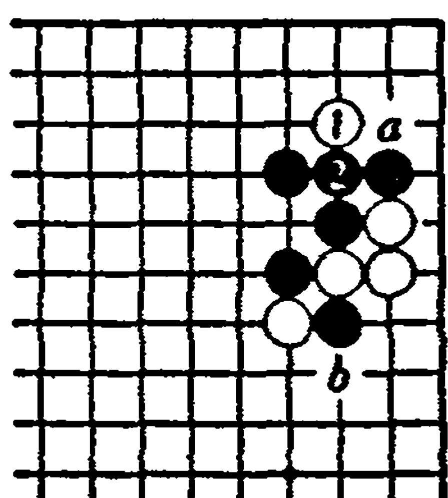


Dia. 9

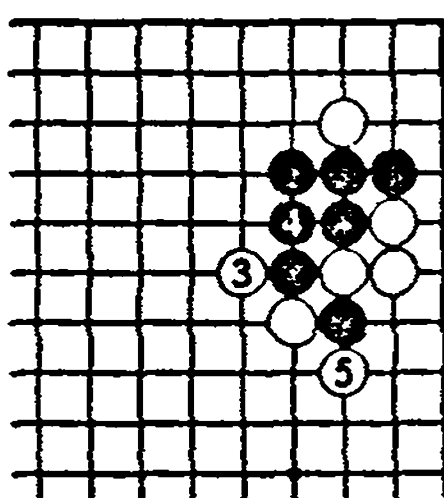
Д8. Ход белых I - очень важное кикаси. Позволяя отрезать 2 отмеченных черных камня, белые резко повышают ценность хода в "а" или любой другой пункт в этом районе. Обратите также внимание, что черные вынуждены поставить пустой угол

Д9. Если белые пойдут I, пропустив кикаси в "а", шанс его сыграть будет упущен, так как черные ответят в 4, после чего ход 3- готэ. А после I-4 на ход белых в "а" черные ответят в "в".

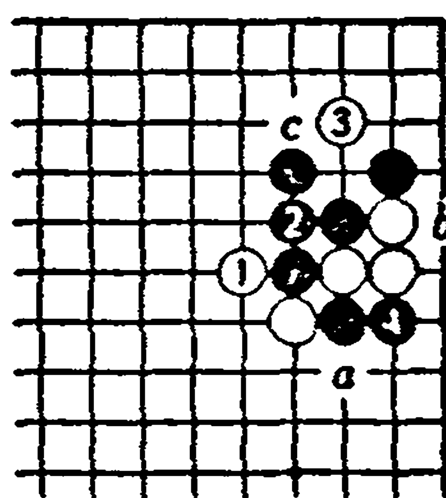
Д10. Ход белых I - первое кикаси. Черные должны соединяться, так как ход белых в "2" - атари (если черные сделают ход 2 в "а", то тогда ответ в "в" станет сэнтэ вместо готэ). Ценность хода I в том, что он может помочь белым в дальнейшем вторгнуться в угол.



Dia. 10



Dia. 11



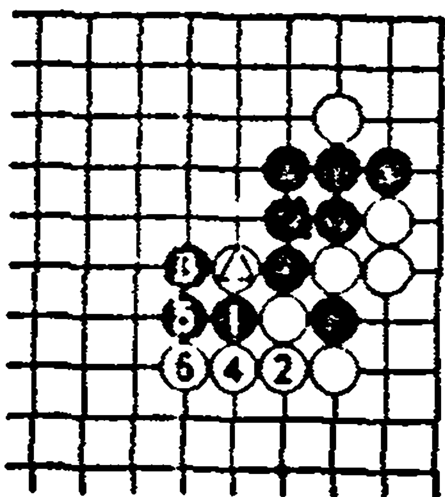
Dia. 12

Д11. Ход 3 - второе кикаси. Польза от него станет ясной впоследствии, но сначала рассмотрим, почему важен порядок ходов I и 3.

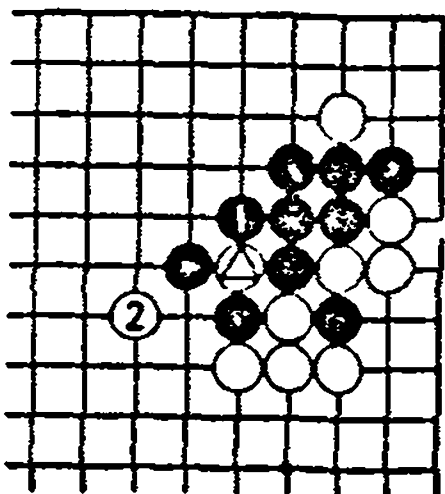
Д12. Если белые сыграют в обратном порядке, черные ответят 4. Это ужасно. Иными словами, ход 3 стал невозможен; сначала надо пойти в "а". Но и после хода в "а" играть в "3" нельзя, так как черные ответят в "в", а затем пойдут в "с". После хода I возможность второго кикаси оказалась потеряна.

Д13. Продолжая позицию Д11, черные наносят атари I и забирают в плен отмеченный белый камень. Однако последний свою роль выполнил; теперь ход 4 - сэнтэ, черные вынуждены отвечать 5, позволяя сопернику тянуться 6. В итоговом положении отмеченный белый камень создает какие-то адзи, а отмеченный черный - практически бесполезен.

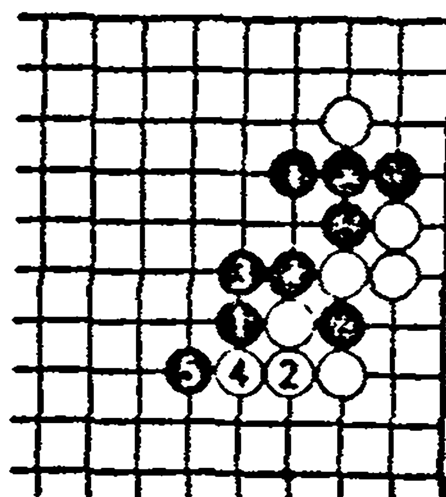
Д14. Если черные решают избавиться от камня соперника, съедая его, белые получат возможность начать зажимать группу черных в углу,



Dia. 13



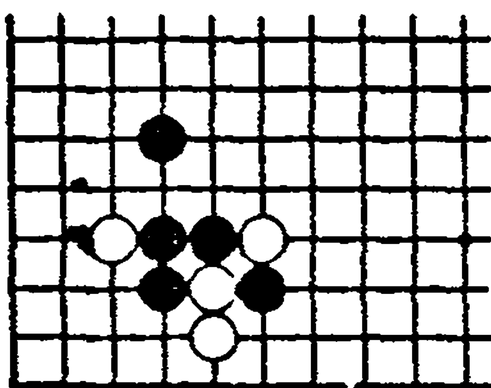
Dia. 14



Dia. 15

постепенно делая ее тяжелой.

Д15. Если белые опустят кикаси, то ходом 3 черные присоединят камень I. Теперь на ход 4 черные могут или накрыть 5, или не отвечать вообще. Сравнивая с результатом Д13, легко понять пользу от кикаси белых.



Dia. 16

Dia. 17

Dia. 18

Д16. Ход в пункт, представляющий кикаси для обоих игроков, особенно важен. В данной позиции есть такая точка. Можете ли Вы найти ее , определив соответственно лучший ход белых?

Д17. Ход белых не лучший. Конечно, его надо будет сделать, но это не значит, что так надо начинать. Черные получают возможность дважды нанести кикаси - 2 и 4, оформив большую территорию в углу, в то время как белым по-прежнему угрожает атака ходом в "а".

Dia. 19

Dia. 20

Dia. 21

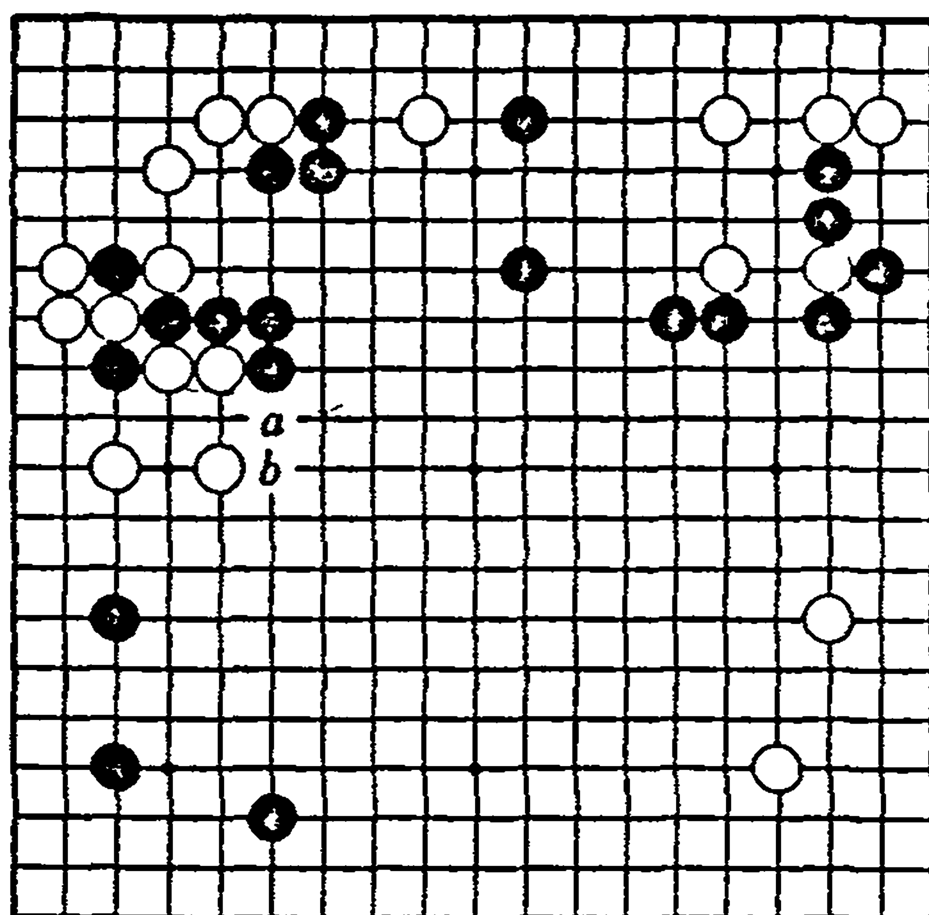
Д18. Белым не помогает и съедение ходом I вместо соединения 3 на Д17. Предотвращая кикаси в "а", такой вариант дает черным возможность сделать антикосуми тэсудзи, что для белых еще хуже (их группа полуокружена). Правильный способ избежать кикаси в "а" не требует столь дорогой цены.

Д19. Ключевым является пункт "I", и белые должны начать с хода в него. Теперь черные вынуждены отвечать - 2. После ходов 3 и 5 позиция белых по сравнению с Д17 намного лучше с точки зрения и величины территории, и формы для построения глаз.

Д20. Возможно, что в ответ на ход I черные ответят 2, отдавая угол. Целесообразность такого поворота событий определяется общей ситуацией, особенно положительным результатом ситё ходом в "а". Но даже если ситё не проходит, у белых остается возможность поставить ситё - прерыватель; в итоге такой обмен лучше, чем вариант Д17.

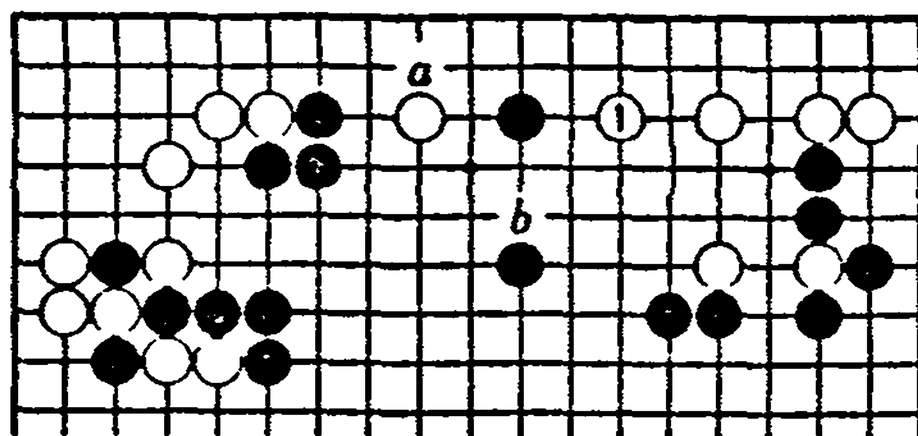
Д21. Заметим, что после хода I, вынуждающего ответить 2, белые могут вытянуться - 3, избегая кикаси в "а". Но это вряд ли обосновано, так как у черных появляется или сэнтэ ход в "в", или возможность атаки с другой стороны в "с".

Рассматривая варианты, мы отвлеклись от вопроса - пунктов, являющихся кикаси для обоих игроков. Приведем еще один пример.



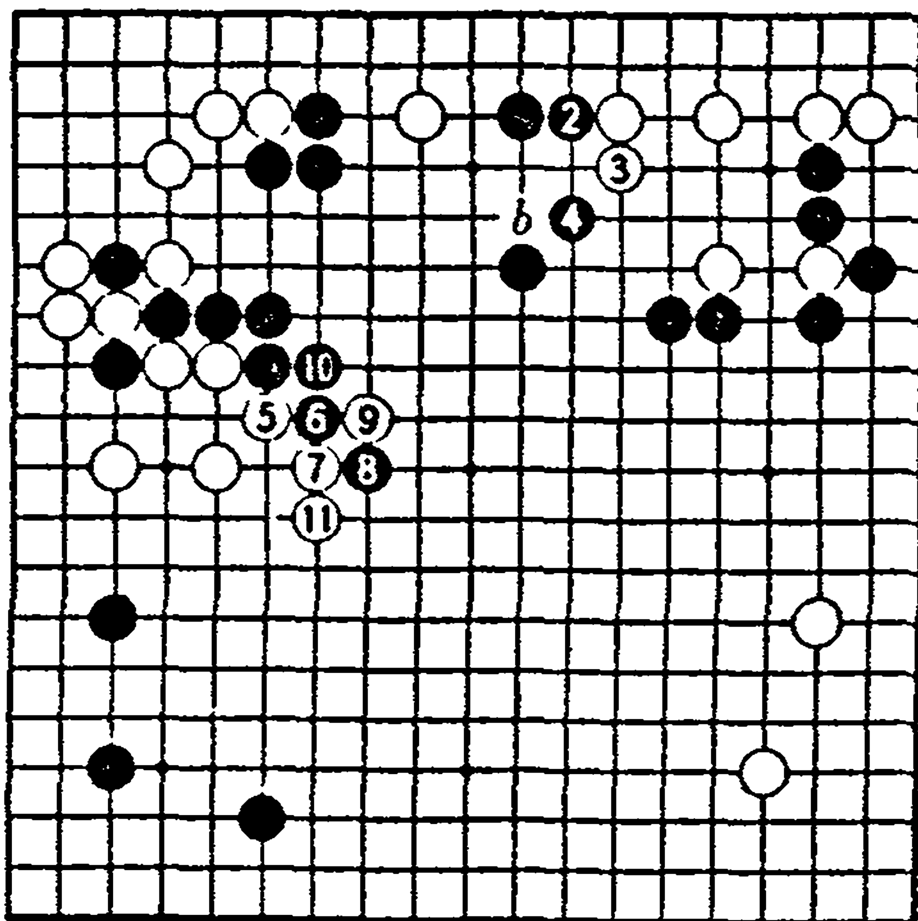
Dia. 22

Д22. Данная позиция встретилась в одной из партий Исиды Акиры. Ход белых. Основная задача в данный момент - ходом в "а" уменьшить зону и влияние черных на верхней стороне и в центре - представьте себе, что в "в" пойдут черные,- но сначала надо нанести кикаси. Если его опустить, то кикаси в тот же пункт нанесут черные. Найти точку нелегко, но если Вы чувствуете в себе силы, попытайтесь. Вот маленькая подсказка: пункт находится на третьей линии.



Dia. 23

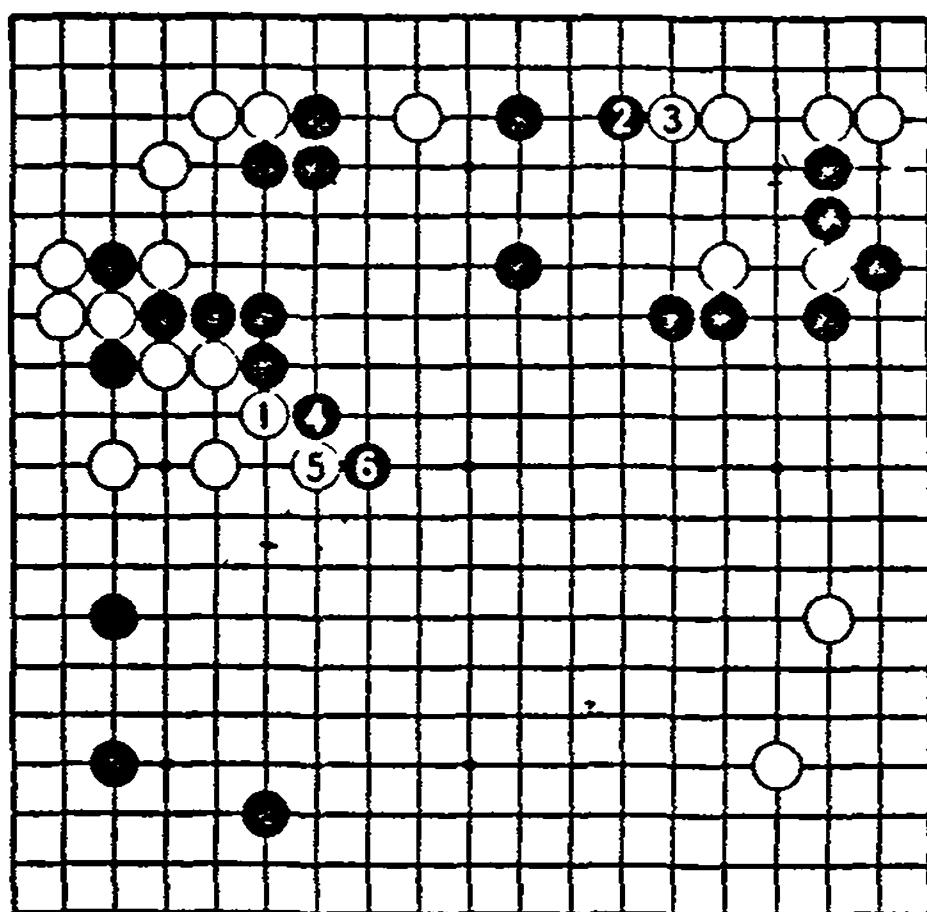
Д23. Кикаси - ход белых I. Он кикаси потому, что белые, если соперник не ответит, смогут пойти в "а" или "в" и разрушить единственную крупную зону черных.



Dia. 24

Д24. Черные ответили 2, но у белых снова из-за угрозы в "в" появился сэнтэ ход 3. После того, как черные защитились 4, белые начали основную комбинацию в центре, которая содержала еще одно кикаси - 9. Этим ходом белые угрожают ситё после появления камня II, вынуждают соперника построить пустой угол и т.д., в целом выполняя те же функции, что и ход 3 на ДII.

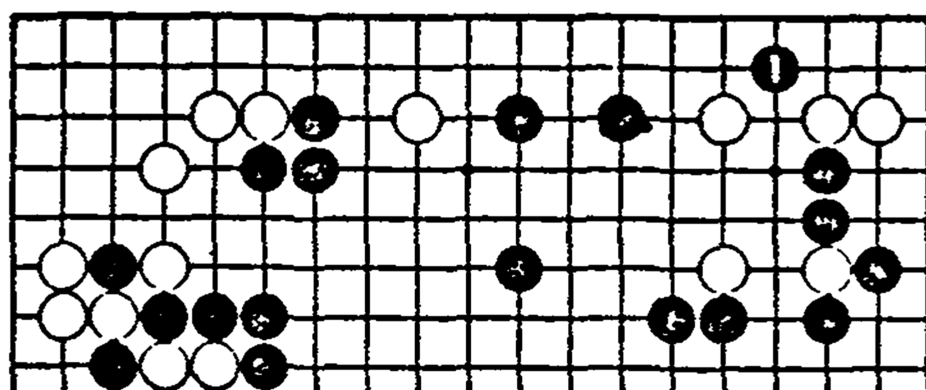
Д25. Что произойдет, если белые опустят кикаси? В этом случае черные сыграют кикаси сами, вынуждая соперника спасти угол ходом 3, а затем ответят 4. Их позиция, конечно, лучше чем на Д24.



Dia. 25

Д26. Если после появления отмеченного черного камня белые не защитятся, то их группа в углу погибнет.

В терминах ёсэ ход белых I на Д23 или ход черных 2 на Д25 - сэнтэ-сэнтэ ходы. Занять такой пункт значит получить некоторую чистую выгоду.

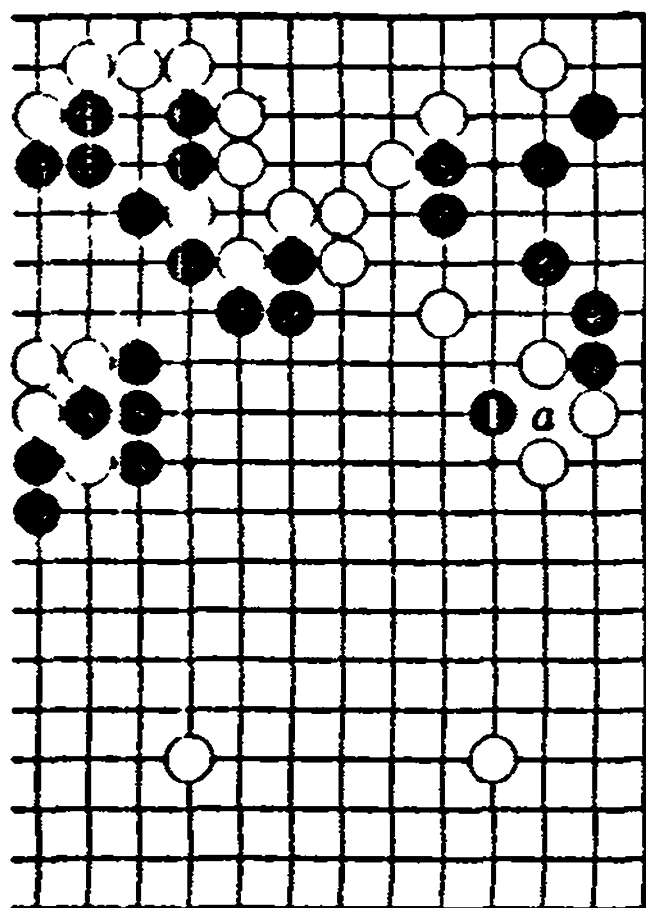


Dia. 26

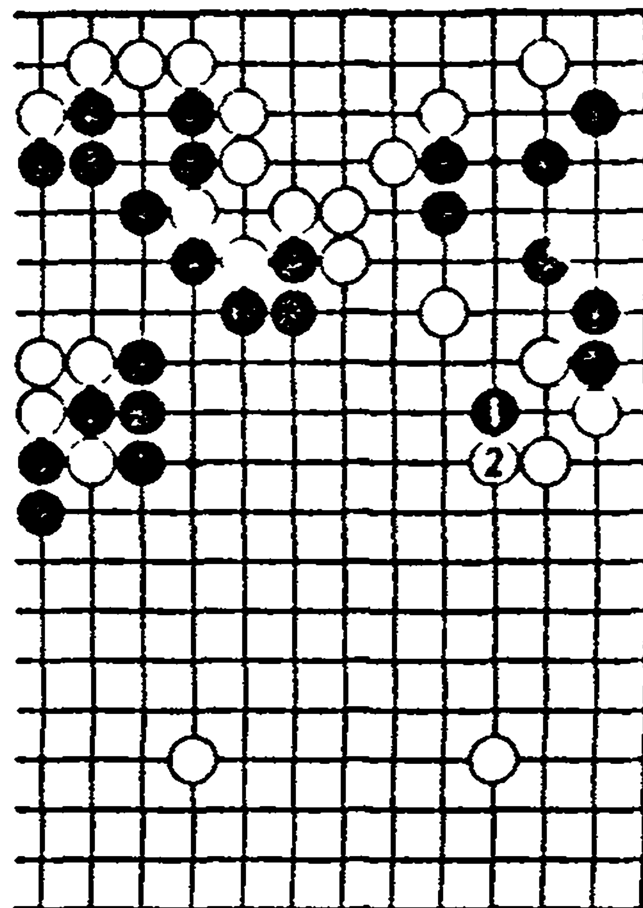
Сопротивление

Если кикаси проходит удачно, это значит, что соперник ответил как ожидалось, хотя это вряд ли доставило ему удовольствие - мало приятно игреть по чужому плану. Поэтому немаловажен постоянный поиск возможности избежать пассивного ответа.

ДI. Такое кикаси нанес однажды Джеймс Дэвис, пытаясь подготовить почву для вторжения в зону белых внизу справа. Ход черных был бы удачен, если бы соперник соединился в "а".



Dia. 1

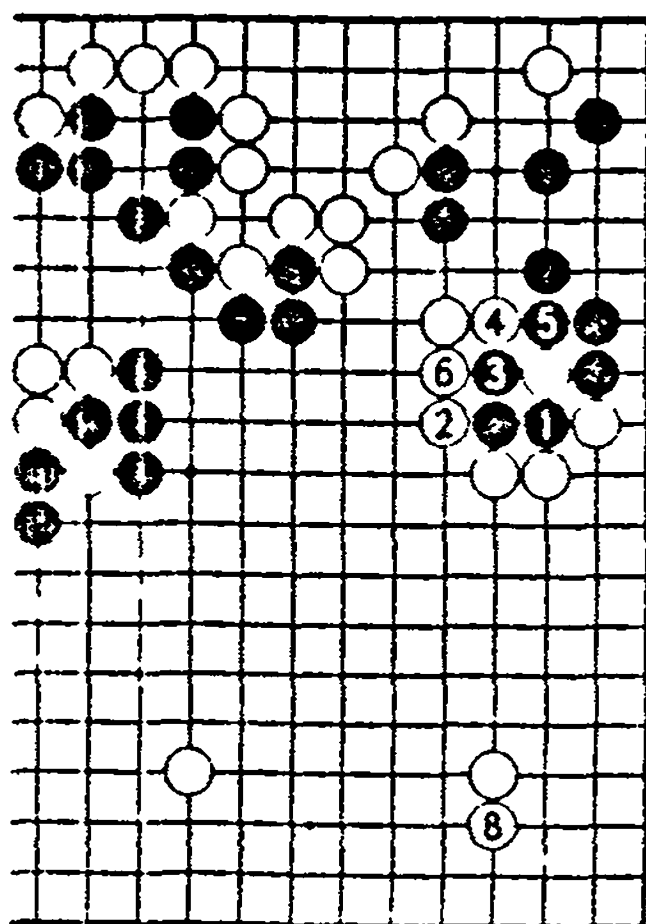


Dia. 2

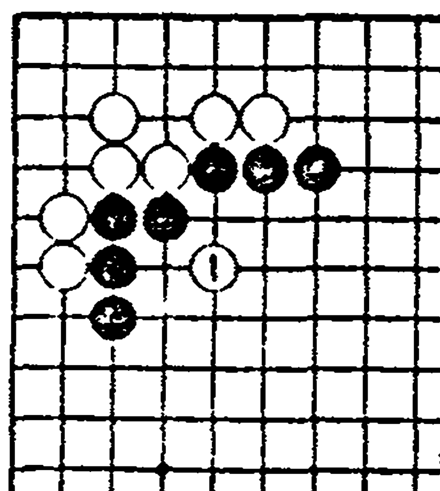
Д2. Белые же сыграли не столь покорно. Оказав сопротивление ходом 2, именно они были в выигрыше от этого обмена: камень 2 играет важную роль в расширении зоны белых, а ценность камня черных невелика. Попытка нанести кикаси не удалась.

Прежде чем ответить таким образом, белые должны были убедиться, что их ход не несет в себе существенных угроз собственной позиции. В этом примере все было очевидно.

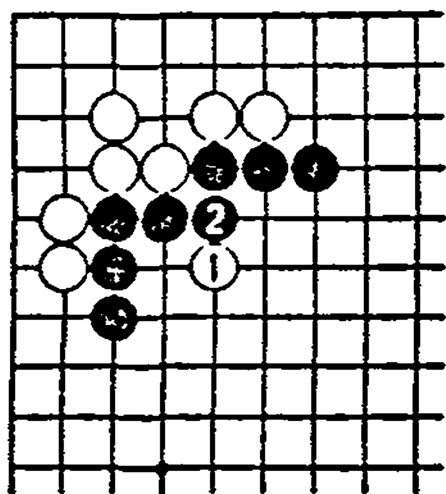
Д3. Если черные разрежут, то белые проведут сэнтэ-комбинацию, зажимая группу соперника, а затем закрепляют угол ходом 8. Это прямо противоречит намерениям черных на Д1.

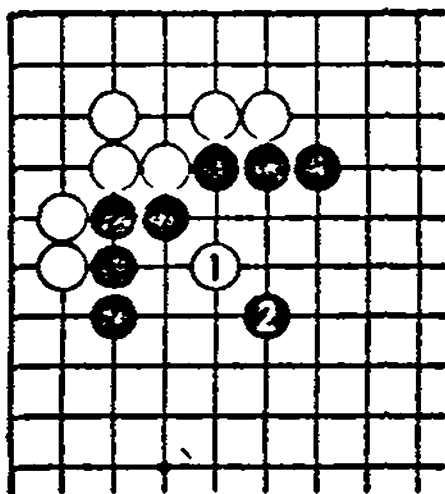


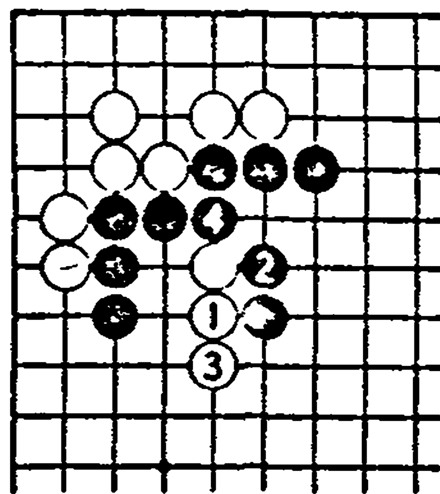
Dia. 3
7 connects



Dia. 4


Dia. 5


Dia. 6


Dia. 7

Д4. В качестве второго примера сопротивления после нанесения кикаси рассмотрим позицию этого дзёсэки. Как черные должны отвечать на угрозу разрезания?

Д5. Соединиться - значит, что кикаси удалось.

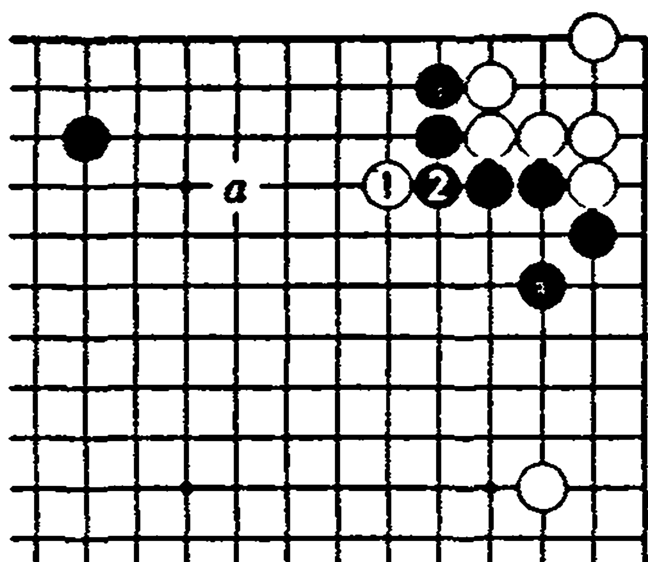
Д6. Черные же могут оказать сопротивление, сыграв катацуки. Если белые позволят взять камень I в плен, то вместо кикаси они сделают просто подарок сопернику.

Д7. Спасаться ходами I-3 - для белых значит обременить себя неуклюжей слабой группой, требующей внимания. Настоящее кикаси играет само по себе и не приводит к подобным осложнениям. Ход I на Д4 - ошибка, конечно, если черные окажут должное сопротивление.

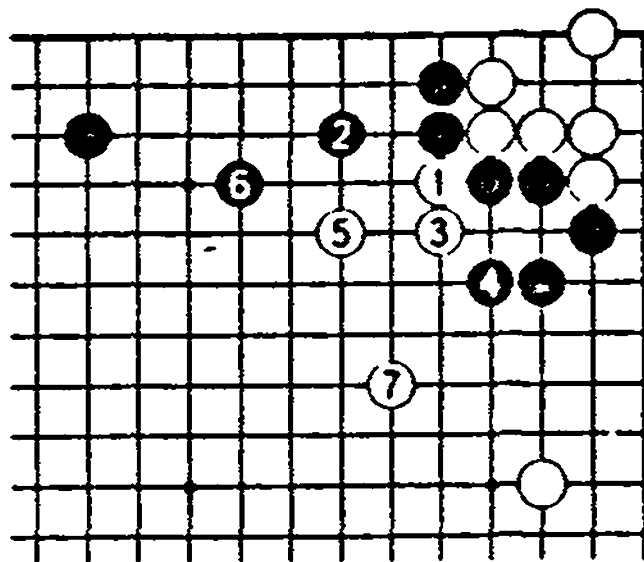
Ходы, за которые соперник скажет спасибо

Смысл кикаси в том, что оно заставляет соперника играть против своего желания, кое-что при этом теряя. Когда же на Вашу атаку соперник рад ответить, название "кикаси" становится неуместным.

ДI. Ход белых I, например, нельзя назвать "кикаси", так как его цель - осуществить мечту соперника: защитить пункт разрезания. Белые может быть, собирались продолжить ходом в "а", но после соединения черных любые вторгающиеся группы попадают под серьезную атаку. Ход белых I сэнтэ, но не кикаси. Он ликвидирует собственные возможности, за это черные не могут не поблагодарить соперника.



Dia. 1

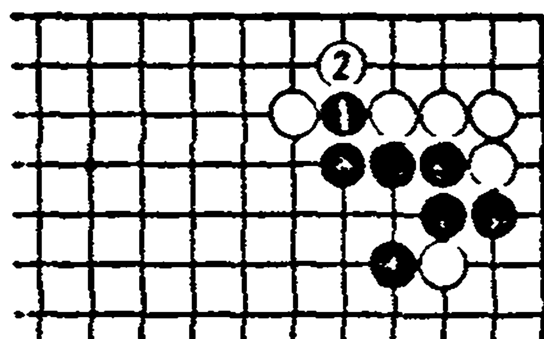

Dia. 2

Д2. В данной позиции белые должны были резать, разделяя камни соперника на две группы, и атаковать. Позиция черных на правой стороне оказывается малопривлекательной. Глядя на этот вариант, легко оценить, сколь благодарны были черные за ход I на Д1.

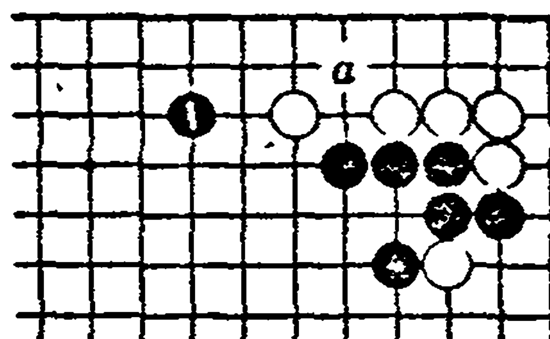
Когда начинающий игрок впервые встречается с кикаси, появляется желание применять их как можно чаще. А это приводит к ошибкам, подобным только что рассмотренной. Японская пословица гласит: не играй рядом с пунктом разрезания.

Д3. Ход черных I на данной диаграмме - еще одна распространенная ошибка. Не имеет значения в какой степени белые вынуждены отвечать; у них есть по меньшей мере три причины быть благодарными черным за данный обмен:

I. Черные теряют дамэ;
2. Черные теряют ко-угрозу;
3. Черные теряют возможности, показанные на следующей диаграмме.



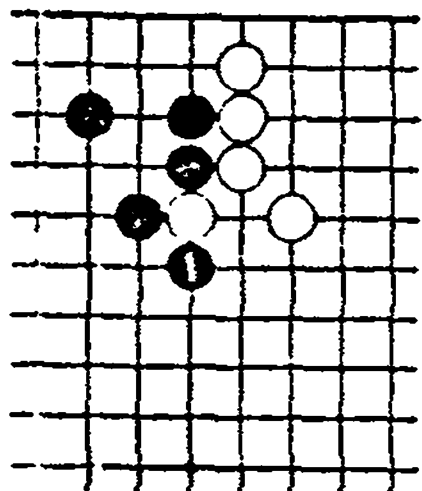
Dia. 3



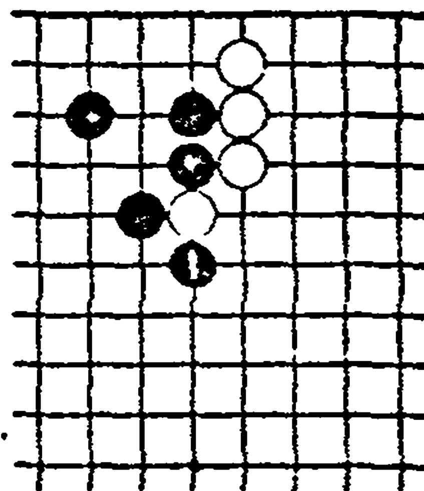
Dia. 4

Д4. Если черные не будут трогать позицию, то после хода I появится угроза атаки в "а", значащей гораздо больше обмена I-2 на Д3.

Иногда очень трудно определить, является или нет ход кикаси. Сильные игроки обычно воздерживаются в неясных случаях от этих ходов, не делают кикаси сомнительной ценности. Слабые игроки играют прямо на противоположной схеме, делая все подряд сэнтэ ходы, не особенно задумываясь над тем, кому обмен окажется выгоден.



Dia. 5



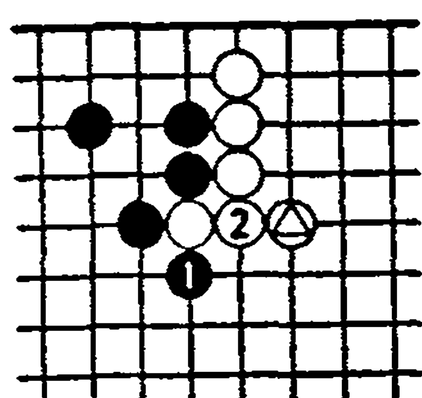
Dia. 6

Д5 и Д6. Можете ли Вы определить, какой из данных ходов - кикаси? Может быть оба? А может быть оба ими не являются?

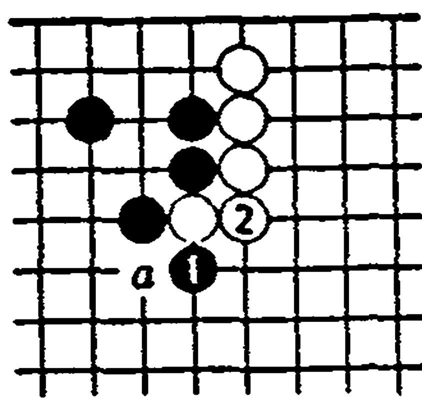
Д7. Ход черных I - классическое кикаси. После соединения 2 отмеченный белый камень становится лишним (белые могут опустить ход 2 или сыграть иначе, но тогда черные защитились от разрезания).

Д8. В данном случае белые будут благодарны сопернику, усилившему их стенку. Черные же по-прежнему должны защищаться в "а", но в данном случае —

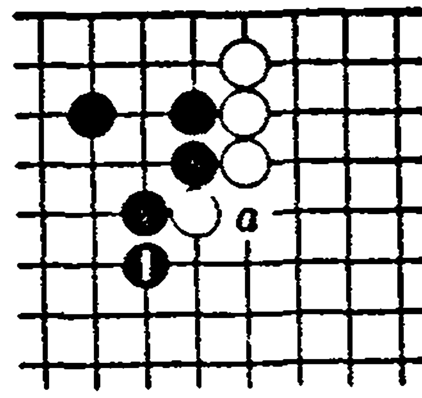
Д9. Лучше просто сразу сделать ход I, оставив себе возможность разрезать в "а".



Dia. 7



Dia. 8



Dia. 9

С точки зрения игры в целом кикаси играют вспомогательную роль, но, тем не менее, значение их немаловажно. Несколько раз за партию, добившись небольших преимуществ, Вы можете иногда этим склонить результат в свою пользу. Кикаси наносятся автоматически, но автоматически пытаются и сопротивляться им. Тот, кто покорно отвечает на все кикаси, никогда не выигрывает. В партиях профессиональных игроков нередко встречаются длинные последовательности, в которых каждый ход или кикаси или в ответ на него, или сопротивление кикаси, или продолжение от кикаси. Например, -

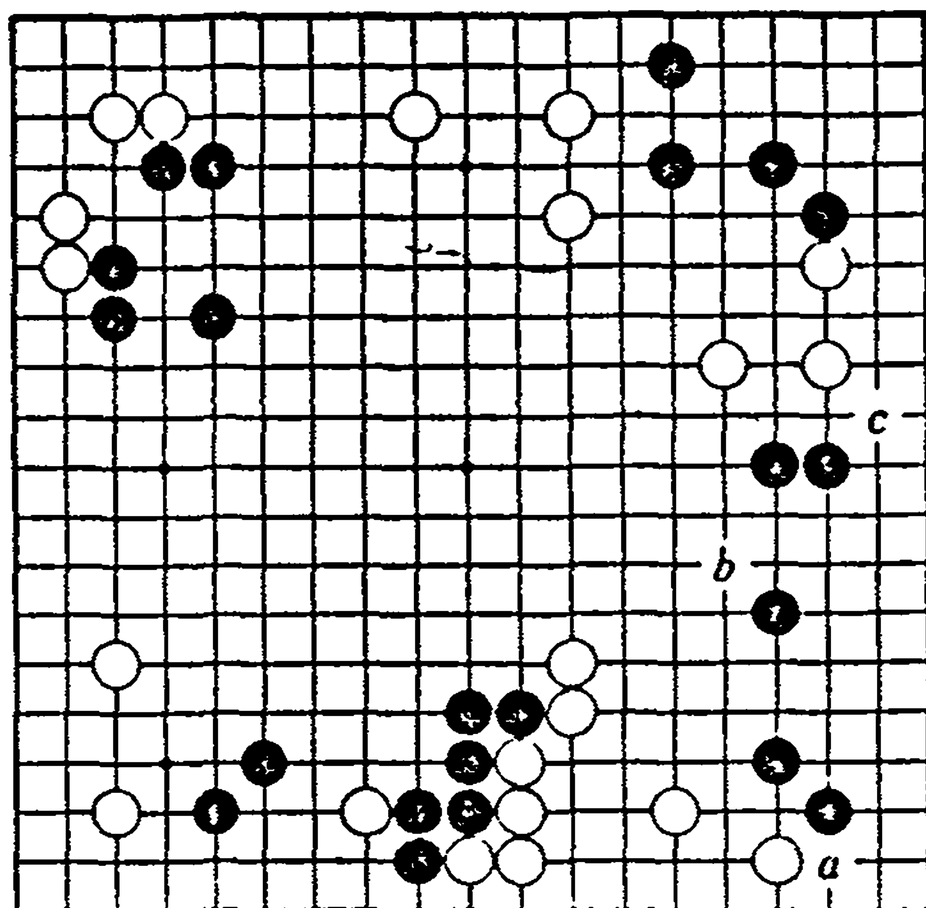


Figure 0. Kitamura (black) v. A. Ishida

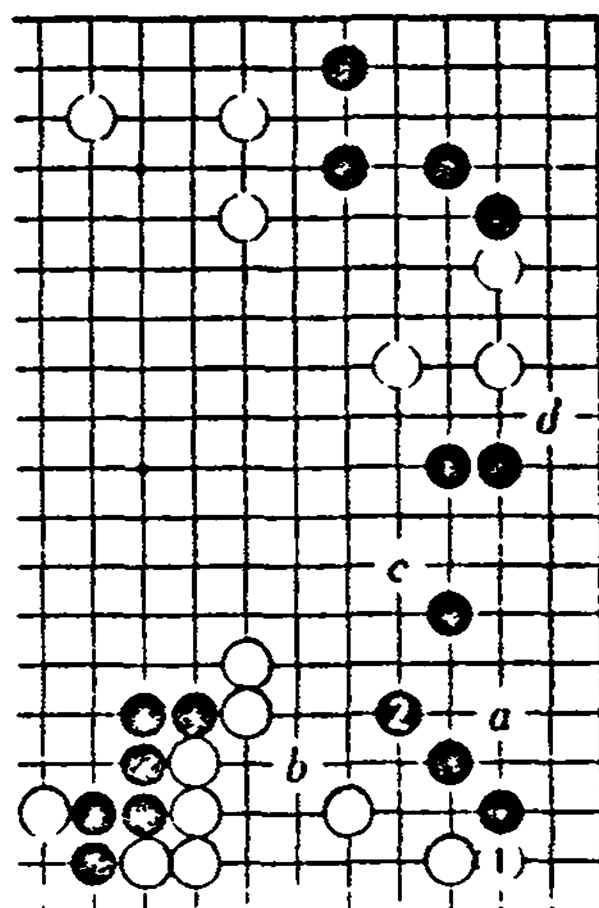


Figure 1 (1 – 2)

Ф0. В данной партии Исида Акира играл белыми. Сложившаяся позиция характеризуется низким положением камней, на доске нет острых схваток, поэтому оба игрока прилагают все усилия получить хотя бы малейшее преимущество. Обратите внимание на зону черных в нижней части правой стороны. Это уже территория - у белых нет возможности вторгнуться в нее. Но ходы типа в "а", "в", "с", которые угрожают вторжениям, уменьшая территорию, заставляют черных защищаться, укрепляют белые группы - очень желательны белым.

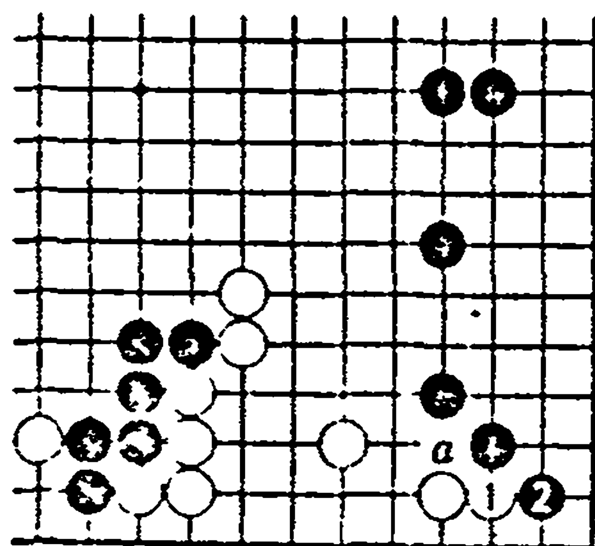
ФI. Белые начали с хода I, угрожающего вторжением в "а". Черные ответили 2.

ДI. Обычный ответ черных - остановить соперника ходом 2, но сыграть так - значит согласиться, что ход белых I - кикаси. Обмен I-2 выгоден белым, которые, кроме того, могут еще раз нанести кикаси в "а". Черные же не получили никакой компенсации.

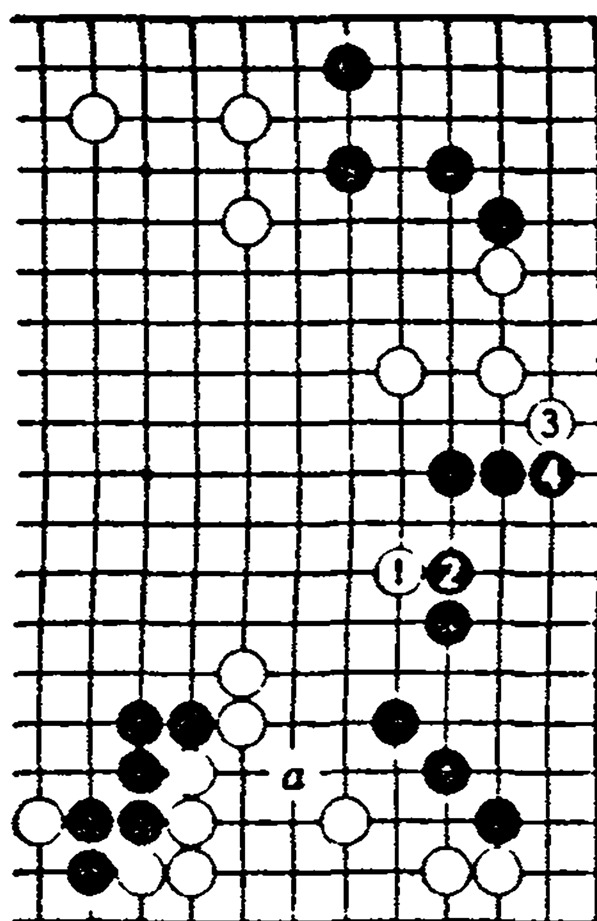
Ходом 2 на ФI черные сопротивляются превращению камня I в кикаси. Защищаясь от вторжения в "а", они грозят кикаси в "в".

Следующим ходом белые пошли или в "а", или в "с". Порядок в данном случае важен. С чего начали бы Вы?

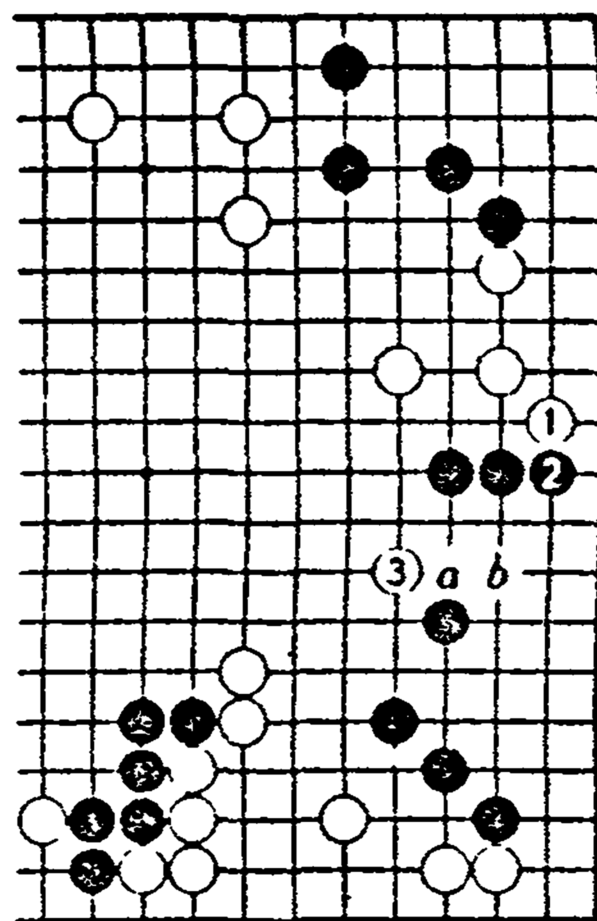
Д2. Надо начинать с хода I. Если черные ответят 2, белые могут нанести еще одно кикаси 3. Ход I несколько уменьшает территорию черных, а также снижает угрозу хода в "а".



Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3

Д3. Если белые сделают сначала ход I, то уже на ход 3 черным отвечать не надо. На продолжение в "а" черные защитятся в "в".

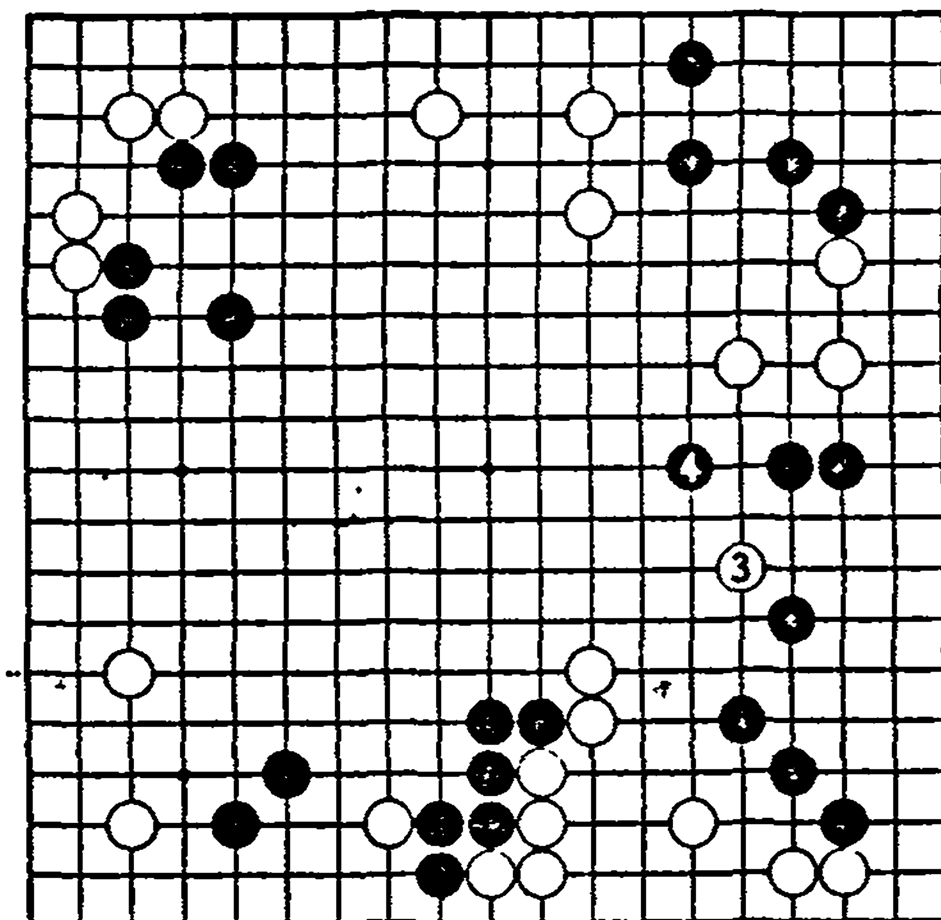


Figure 2 (3 – 4)

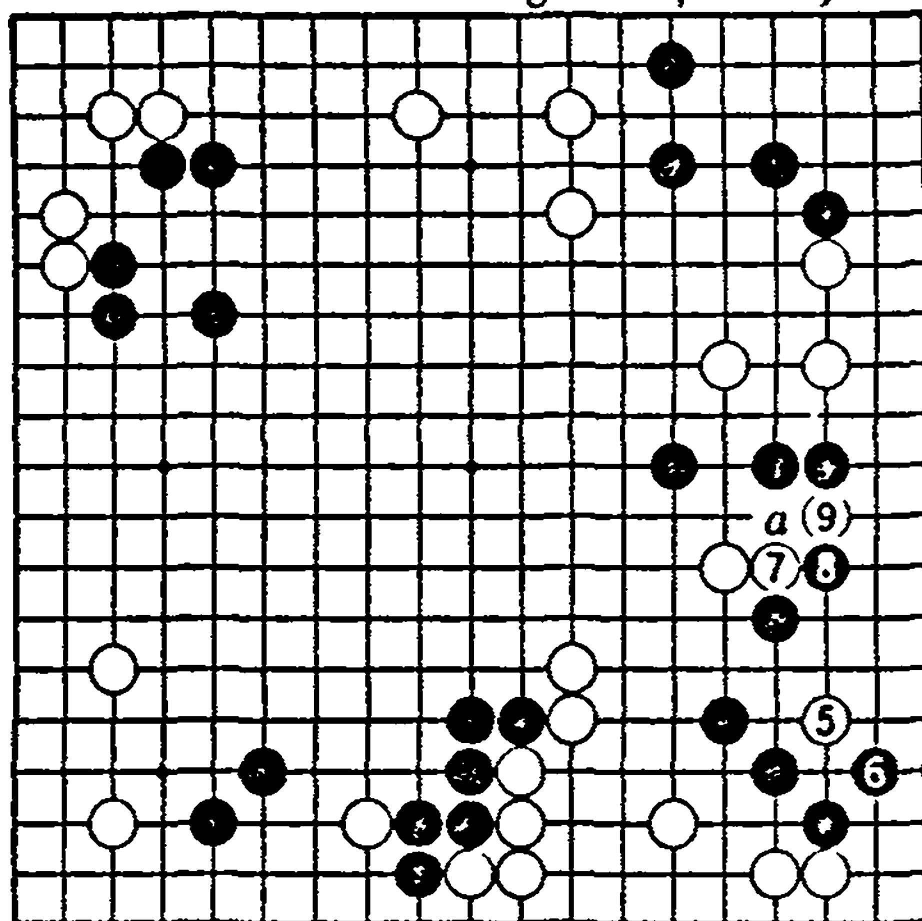
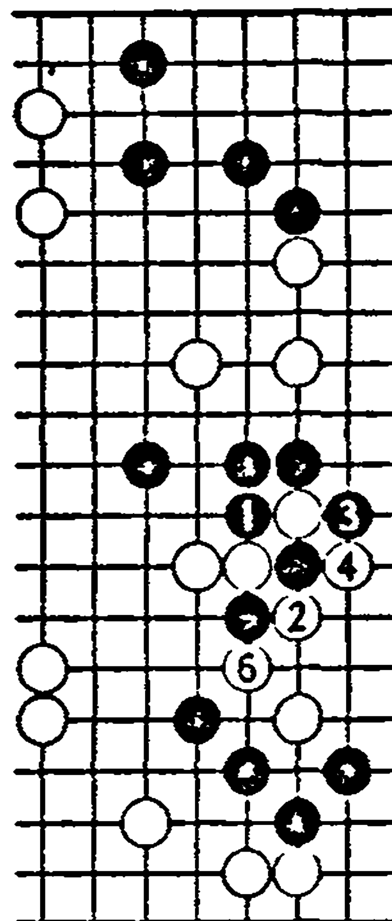


Figure 3 (5 – 9)



Dia. 4
5 connects

Ф2. Белые сделали правильный ход 3, но вместо ожидаемого ответа черные выпрыгнули 4. Для профессионального игрока только такой ход естественен. Если черные покорно пойдут на вариант Д2, их территория окажется сжатой почти до 15 очков; преимущество получат белые. Черные не могут надеяться на выигрыш, следуя такой стратегии.

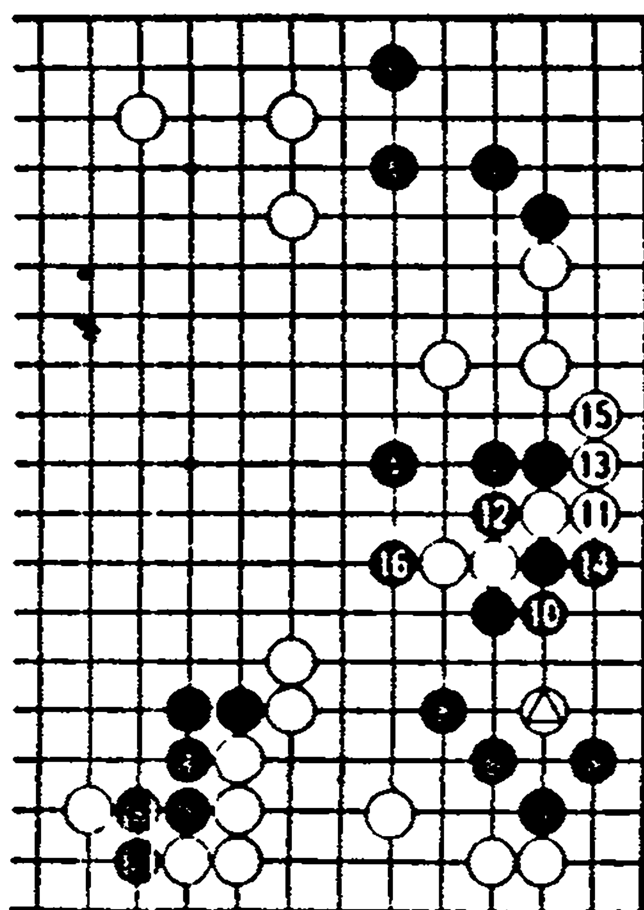
Белые, в свою очередь, не согласятся бесполезно потерять камень 3. Черные оставили открытой свою зону, поэтому белые должны попытаться вторгнуться. На Ф3 и Ф4 мы увидим, как белые решали эту задачу.

Ф.3. Начав с подготовительного хода 5, белые сыграли 7 и 9. Черные не могут съедать камень 9 ходом в "а" из-за варианта Д4.

Д4. Недостаточное количество ко-угроз заставляет черных соединяться ходом 5, а это значит, что белые ходом 6 берут в плен половину черной группы. Обратите внимание на роль камня 5 на Ф3.

Ф4. Черные соединились 10, позволив белым набрать очки ходами 11-15, а затем взяли в плен 2 камня (убедитесь, что их нельзя спасти). Компенсацию для черных составили эта „двушка" и бесполезная позиция отмеченного камня соперника. Попытка белых нанести кикаси и сопротивление черных привели к интересному фурикавари (обмену).

Ф5. Далее белые нанесли кикаси 17, 19 и 23. Кроме уменьшения территории черных эти ходы защищают слабый пункт "а". В данном случае черные не могут не ответить 18 и 20.


Figure 4 (10 – 16)

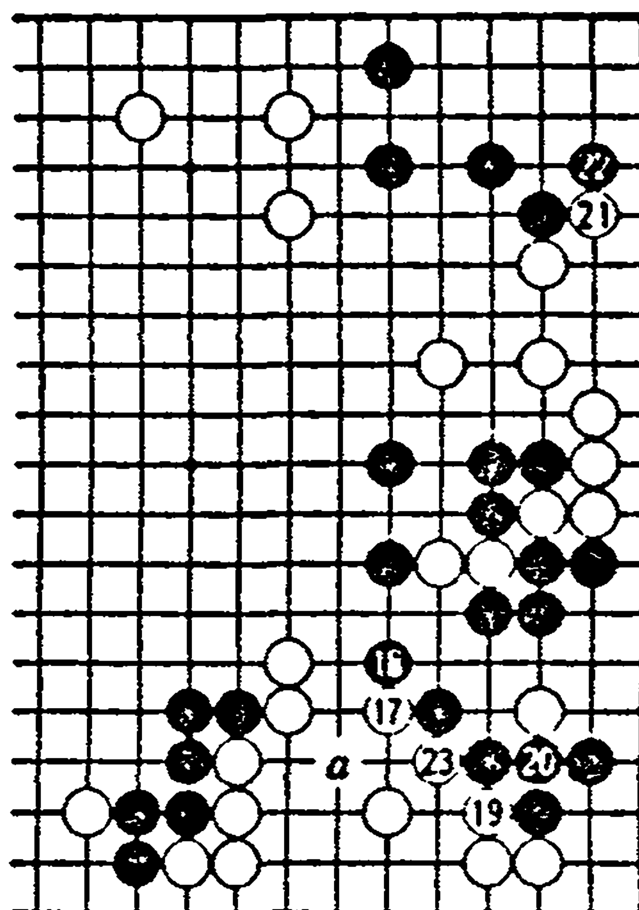


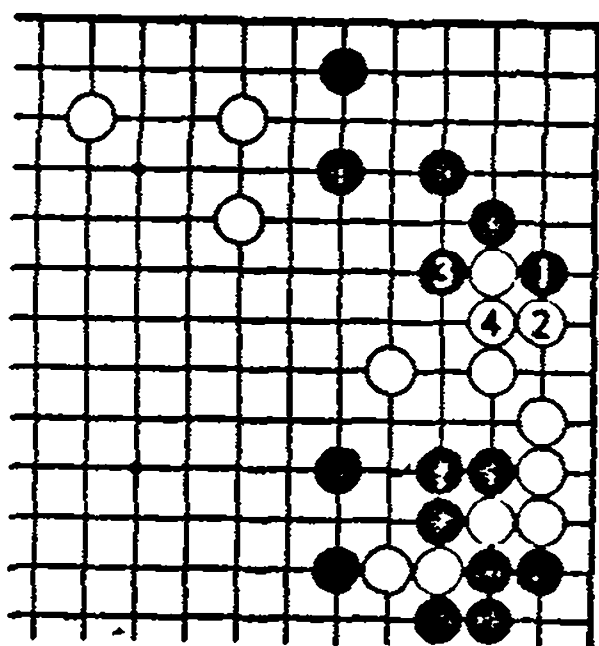
Figure 5 (17 – 23)

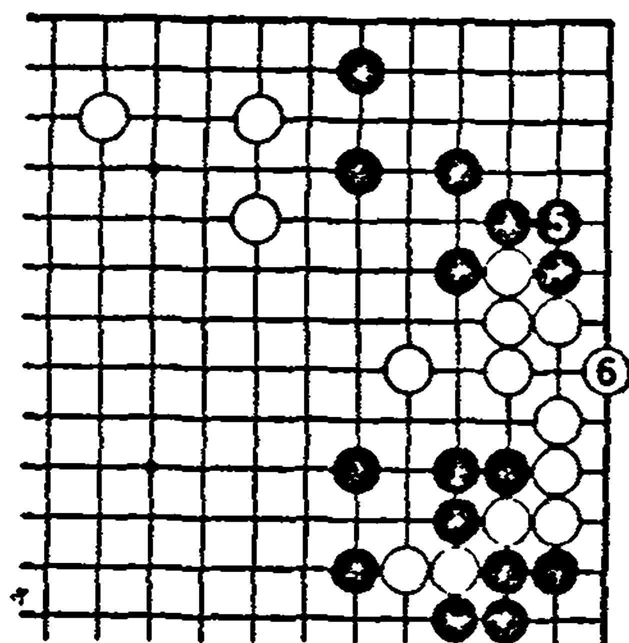
В середину этой последовательности белые включили кикаси 21, значение которого объясняется на следующих четырех диаграммах.

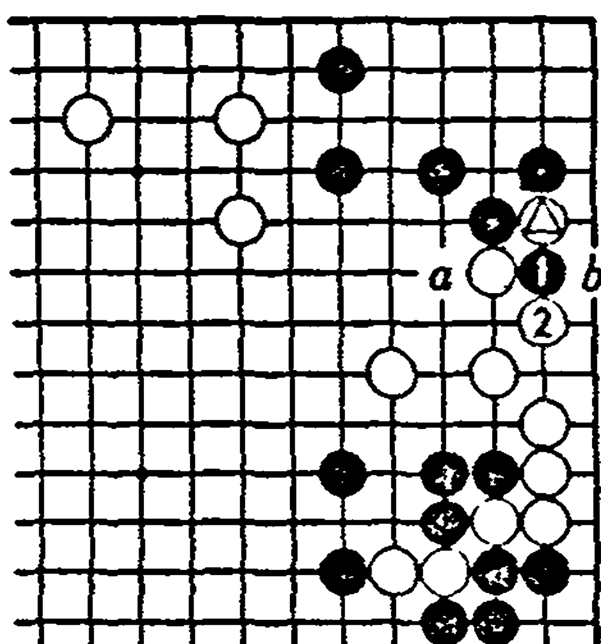
Д5. Если белые не сделают ход 21 на Ф5, черные нанесут кикаси 1 и 3. Один лишь обмен 3-4 - чистая выгода для черных.

Д6. В дальнейшем соединение черных 5 может вызвать необходимость построения белыми двух глаз.

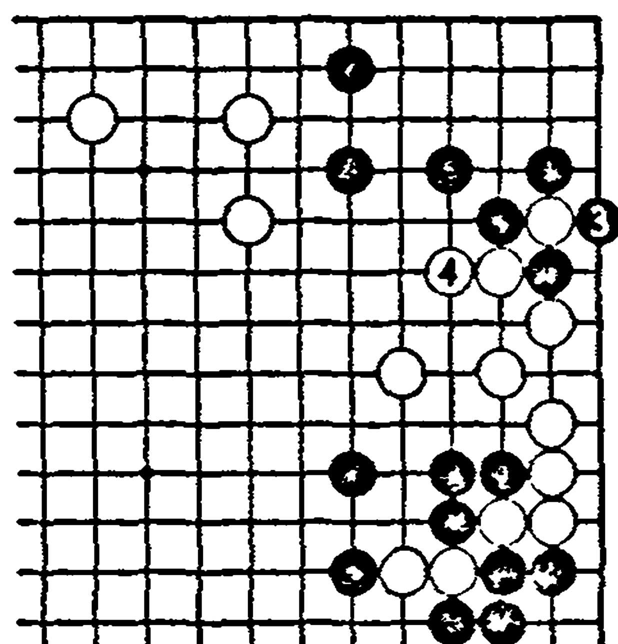
Д7. Совершив обмен отмеченными камнями, белые обезопасили себя от варианта Д5. Черные могут, конечно, сыграть 1-2, но такого значения, как раньше, эти ходы иметь не будут, продолжать в "а" теперь невыгодно: белые ответят в "в".


Dia. 5


Dia. 6



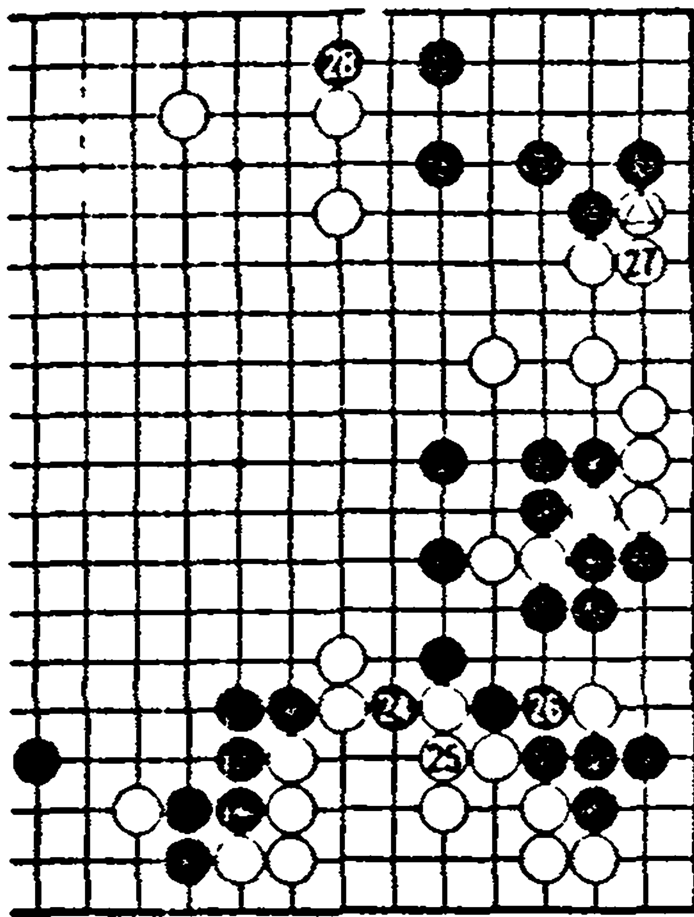
Dia. 7

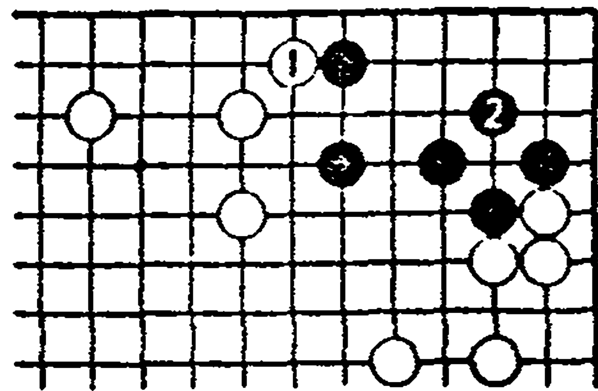

Dia. 8

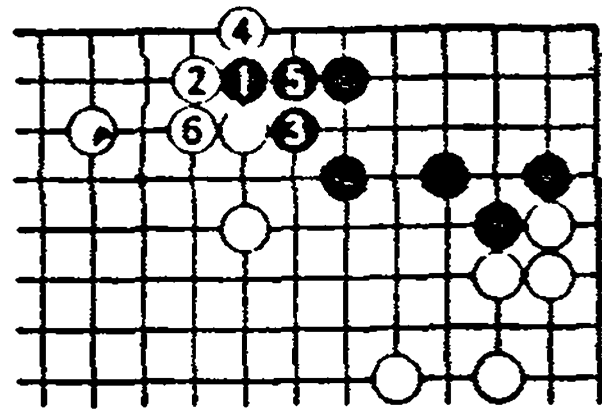
Д8. Если черные съедят камень, а белые будут вынуждены строить 2 глаза, то ход 4 окажется удачным для выживания: белые получают и бо́льшую территорию, и лучшее распространение к центру по сравнению с Д6. В этом безусловная польза кикаси 21 на Ф5.

Ф6. Черные должны ответить на ход 23 предыдущего рисунка, но перед тем, как это сделать (26), они сами наносят кикаси 24. Ходом 26 розыгрыш нижней правой части доски заканчивается.

Далее белые присоединили отмеченный камень, поставленный сначала как кикаси. Этот ход был очень велик по следующим причинам:


Figure 6 (24 – 28)


Dia. 9


Dia. 10

Д9. Если черные не ответят, то ход белых I будет угрожать вторжением в угол. Позиция черных окажется столь слабой, что придется защищаться 2 (именно в этот пункт пойдут белые). Предотвратили этот вариант черные ходом 28 на Ф6 или I на следующей диаграмме.

Д10. Идея черных - сделать ход I кикаси. Если белые ответят 2, то ходом 3 черные защитят угол в сэнтэ, так как белые должны будут соединяться - 6. Между Д9 и Д10 огромная разница.

Ф7. Вариант Д10 не устраивает белых, поэтому ход 29 они делают не в "а", а заставляют соперника соединяться, нанося кикаси 3I, угрожающее продолжением в "в", и распространяются 33, что, конечно, крупнее защиты в "а". Белые, однако, не сделали ход в "с", так как он не является кикаси и за него черные были бы благодарны сопернику. Поясним это.

Д11. Обмен I-2 ликвидирует имеющиеся в углу слабости. Конечно, при этом немного увеличивается территория белых, но срочности в этом нет.

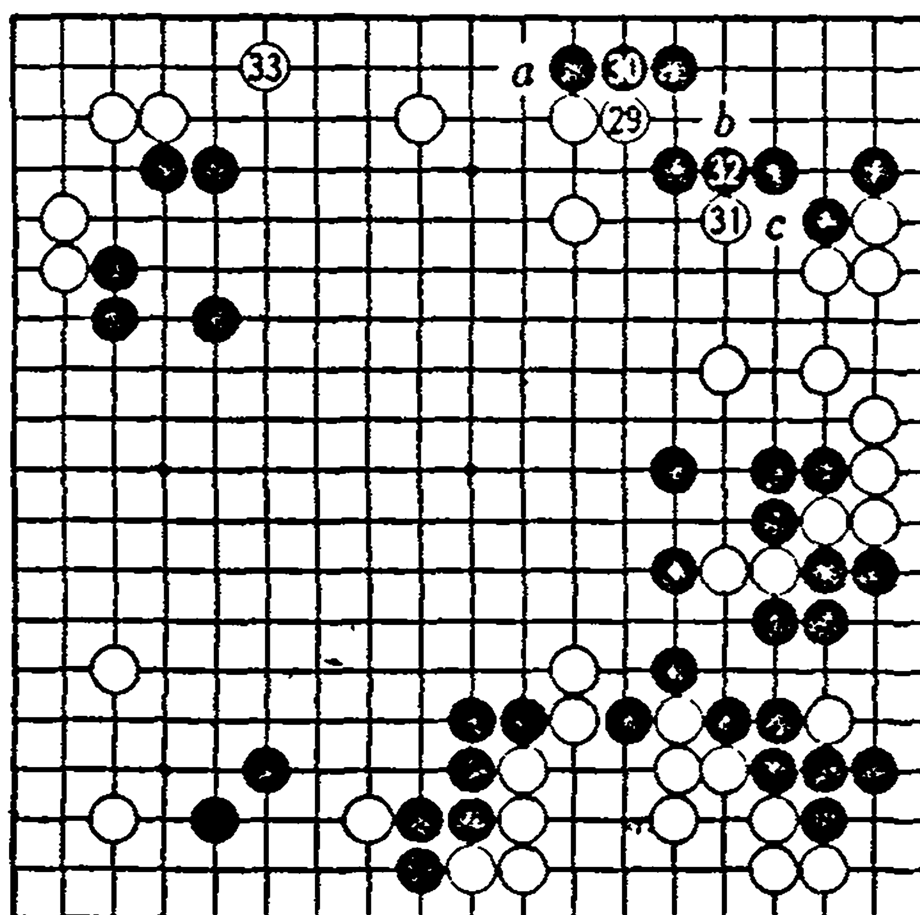
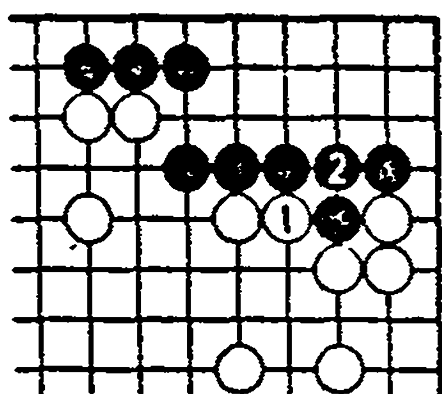
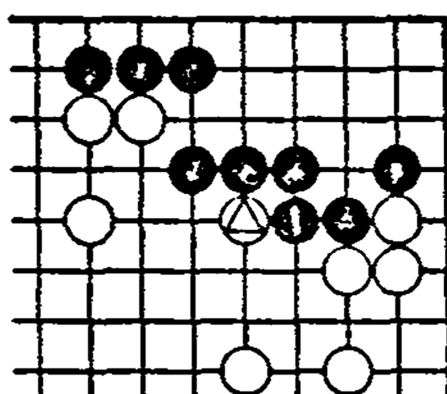


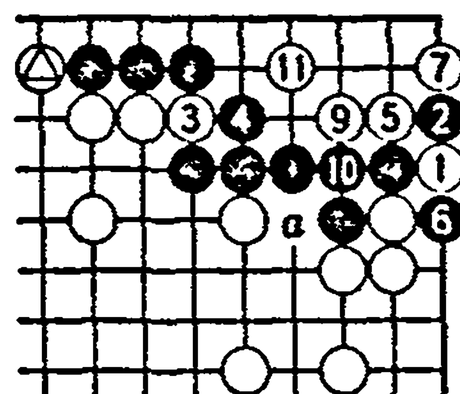
Figure 7 (29 – 33)



Dia. 11



Dia. 12



Dia. 13
8 connects

Д12. Вряд ли черные сделают ход I, приводящий к плохой форме, но и после такого хода отвечать белые не обязаны, со спокойной душой жертвуя отмеченный камень.

Д13. Опустив атари в "a", белые сохранили следующую возможность: если черные ответят 2 на ход I и 4 на 4, то отмеченный камень становится сэнтэ, угрожая вторжением 5-II.

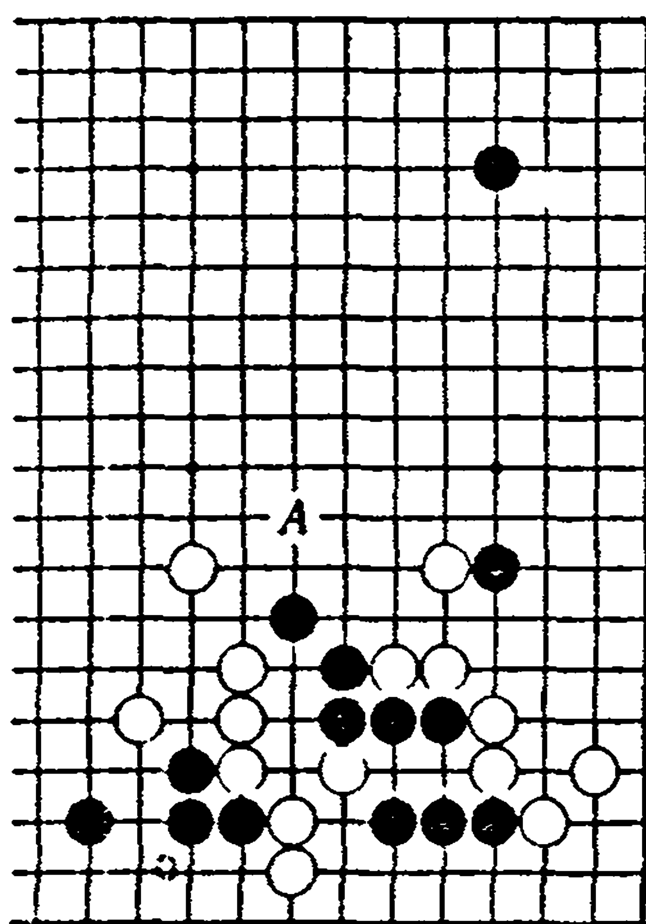
На этом месте партии мы остановимся, сообщив лишь, что белые выиграли 3,5 очка.

Глава 6

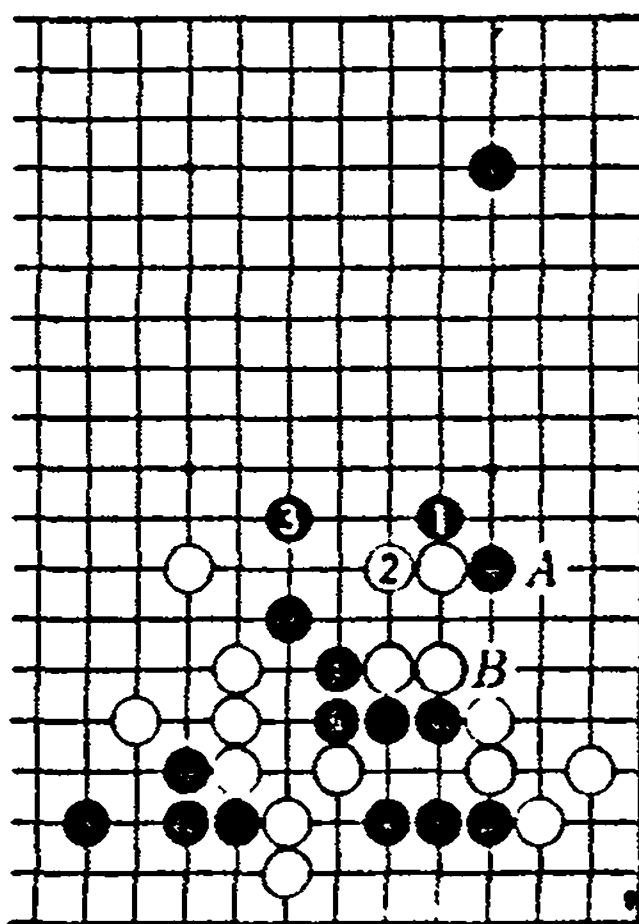
ПРОВОЦИРУЮЩИЕ ХОДЫ

Провоцирующие ходы тесно связаны с кикаси, их иногда и рассматривают как частный специальный случай последних. Провоцирующие ходы отличаются тем, что не просто заставляют соперника защищаться, а вынуждают его повышать значимость чужих ходов.

ДI. Ход черных. Очевидно, что они должны выпрыгнуть ходом в "A" спасая свою группу. Гораздо менее очевидно, что необходимо подготовить почву для выпрыгивания, сделав его более эффективным.

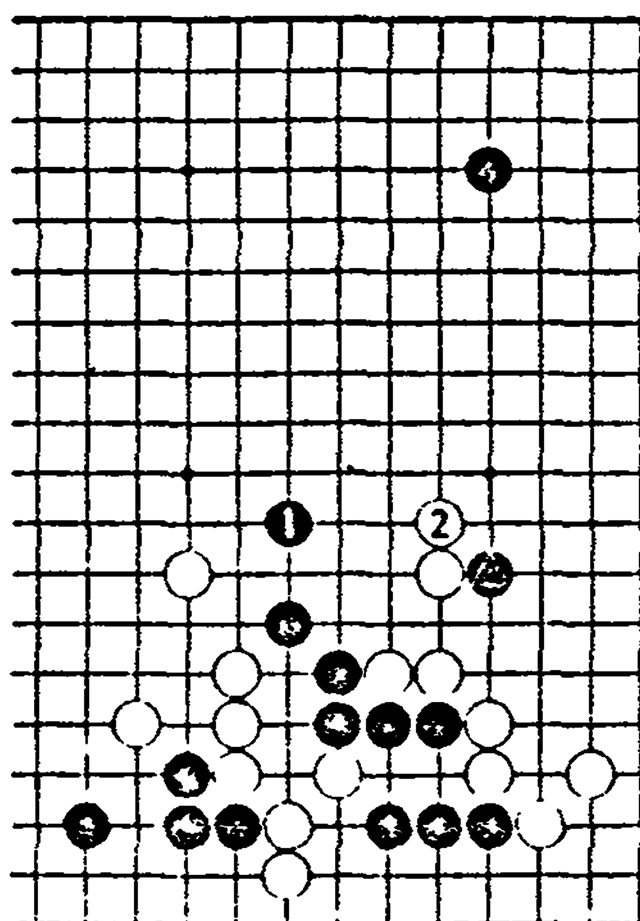


Dia. 1



Dia. 2

Д2. Сначала стоит сделать ханэ I. После этого 3 становится естественным и необходимым ответом на ход белых 2. Ход I вызывает ответ 2, который, в свою очередь, заставляет черных играть 3, т.е. делать ход, с которого они и собирались начинать. На эту последовательность можно посмотреть и по-другому. Черные собираются выпрыгивать 3. Поэтому их мало волнует белый камень 2 (все равно выскакивать), а значит на стороне можно сыграть полезное кикаси I, которое расширяет зону справа вверху; в дальнейшем ход в "А", угрожающий разрезанием в "В", может стать хорошим продолжением.



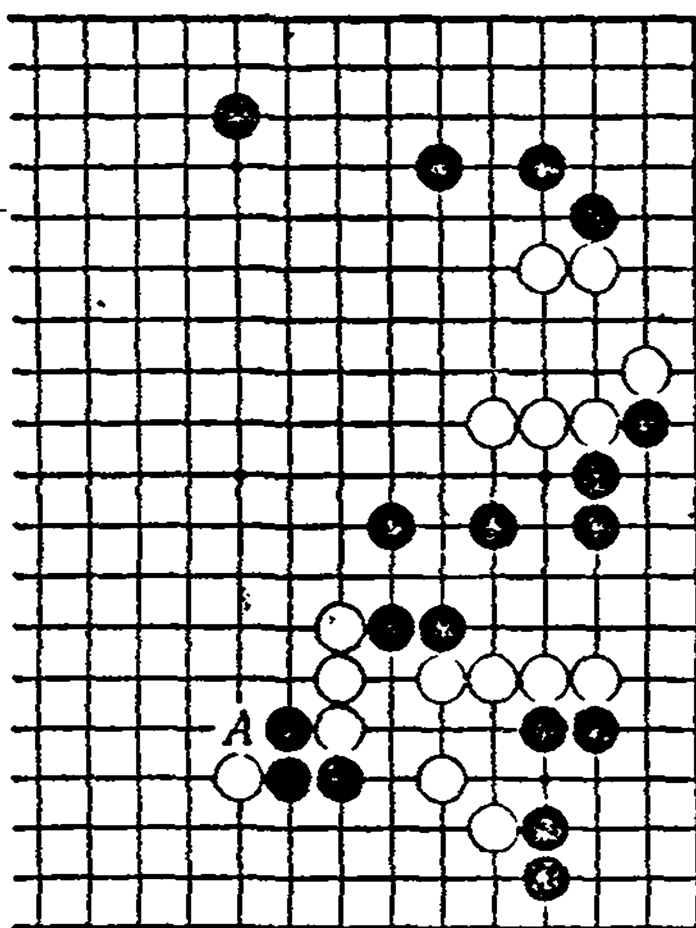
Dia. 3

Д3. Если черные просто выпрыгнут ходом I, белые вытянутся 2, ликвидируя связь отмеченного камня и группы в центре. Возможности развития черных на правой стороне значительно уменьшились.

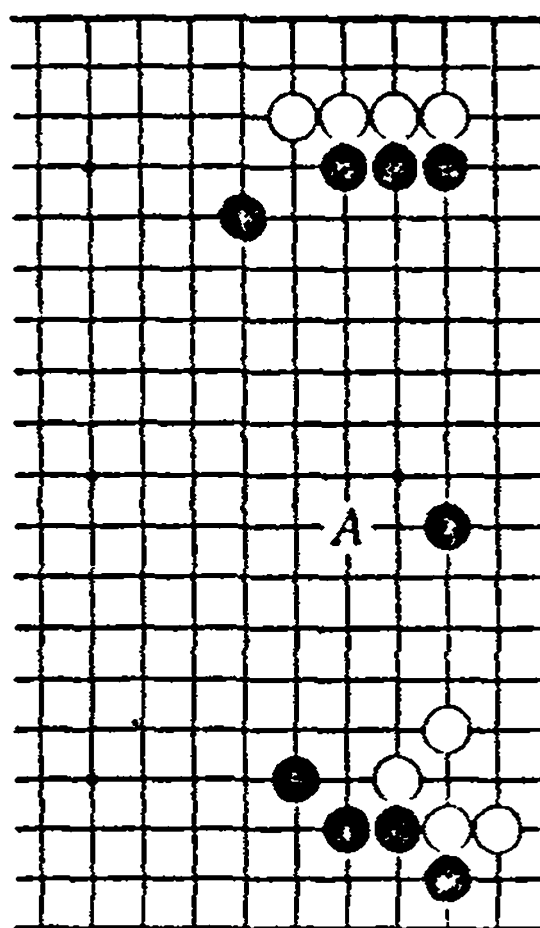
Строить игру так, чтобы соперник помогал тебе, вынуждать его заставлять себя делать желаемые ходы - полезная техника. Приведем еще два примера.

Д4 и Д5. Черные собираются пойти в "А". Как им спровоцировать этот ход?

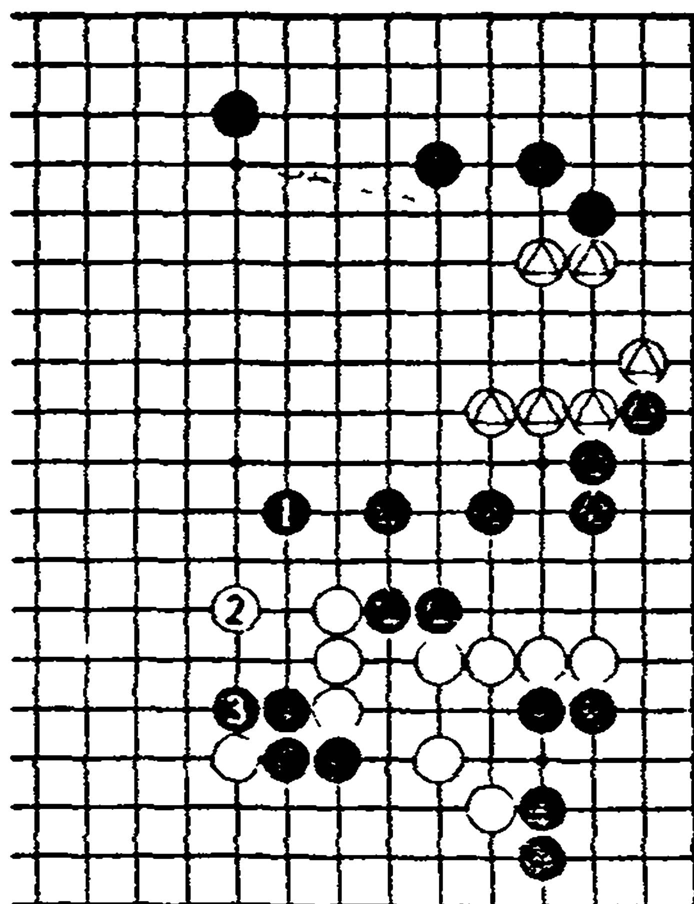
Д6. Ход I требует ответа 2, а это, в свою очередь, приводит к ходу 3. Если черные просто пойдут I в "3", то белые ходом в "I" начнут атаку отмеченной черной группы, и теперь черные вынуждены заставлять соперника защитить белую отмеченную группу. Эффект получается обратный.



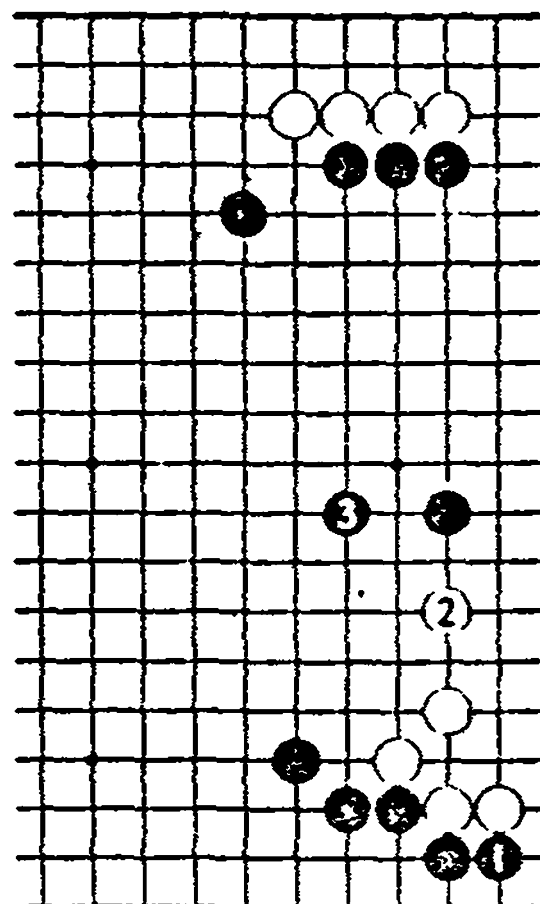
Dia. 4



Dia. 5



Dia. 6

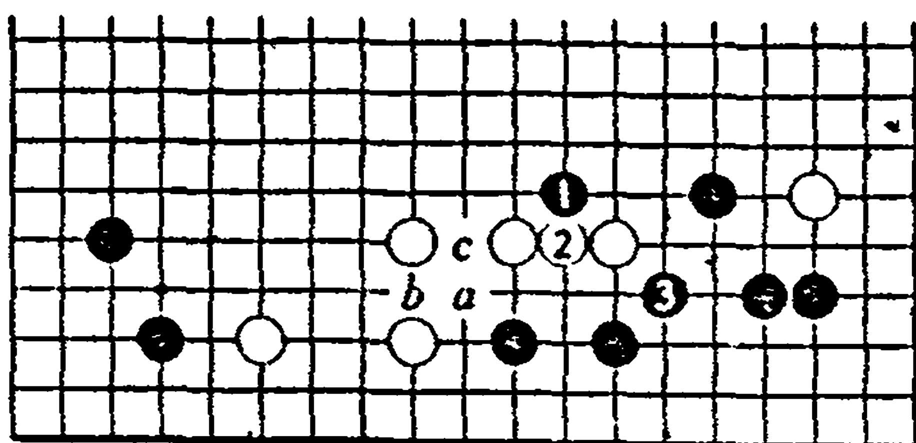


Dia. 7

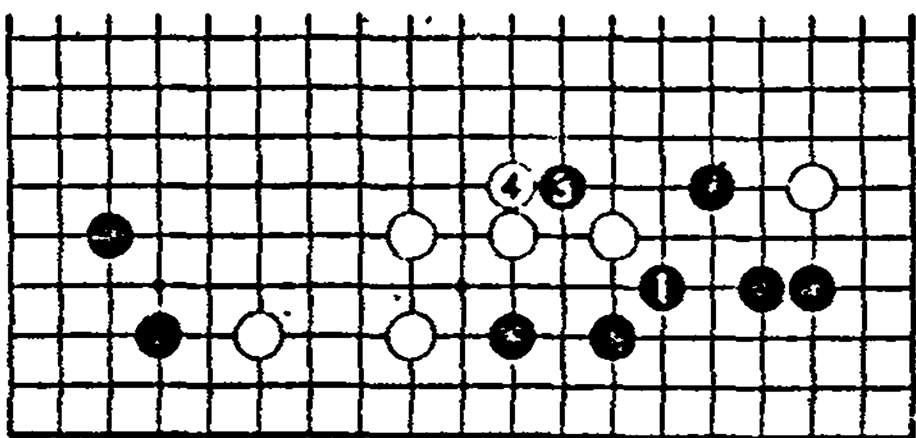
Д7. Ход 1 требует ответа 2, ход 2 требует ответа 3. Других вариантов нет. Камень 2 повышает значимость хода 3, а ход 1, крупный с точки зрения ёсэ, обеспечивает глаза черным на нижней стороне.

Наноси кикаси перед тем, как защищаться

Д1. Черные должны укрепиться, добавив камень в "3". Чтобы спровоцировать этот ход, они играют кикаси 1. Если белые не соединятся, черные разрежут, и камень 3 станет ненужным. Но усиление белых после соединения гасит камень 3 (что повышает его ценность). К тому же



Dia. 1



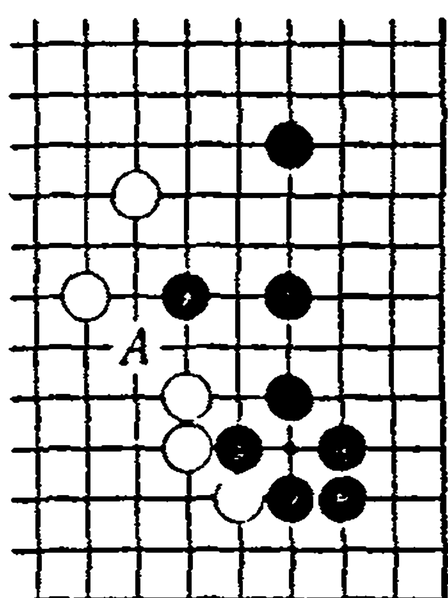
Dia. 2.
2 elsewhere

камень 1 может оказать влияние на борьбу в центре, особенно, если черные успеют сыграть (что является их следующей целью) в "a" (белые в "b", черные в "c").

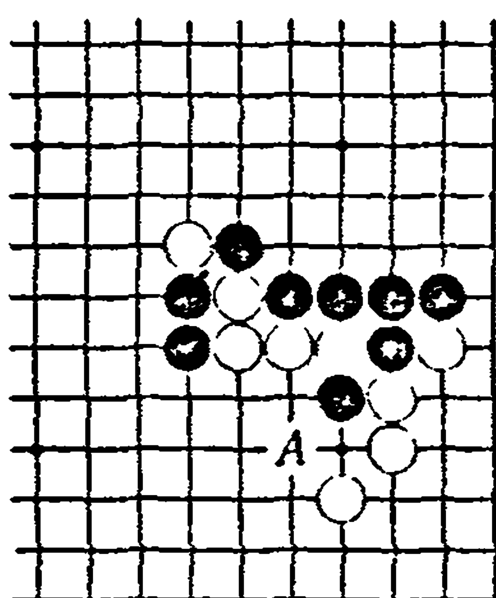
Д2. Если черные начнут с хода 1, а потом попробуют нанести кикаси 3, белые защитятся 4 или просто не ответят. Камень 1 на этой диаграмме лишний, не на месте; он должен быть на пункт ниже "3".

Атакуй перед тем, как защищаться - один из основных принципов го, практически в любой партии он находит применение. Не забывайте о нем, решая задачи последней главы - специального предупреждения не будет.

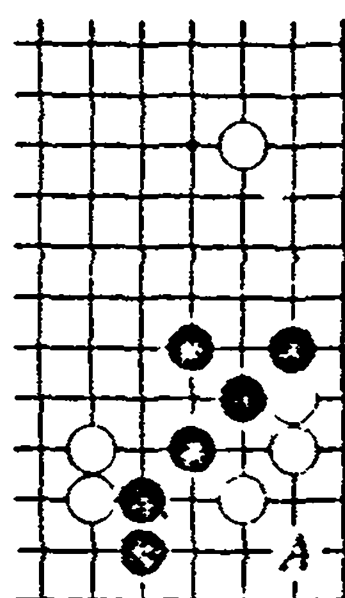
Д3, Д4 и Д5. В каждой задаче белые собираются защититься ходом в "A", но во всех случаях перед этим надо нанести кикаси. Сможете ли Вы их найти?



Dia. 3



Dia. 4

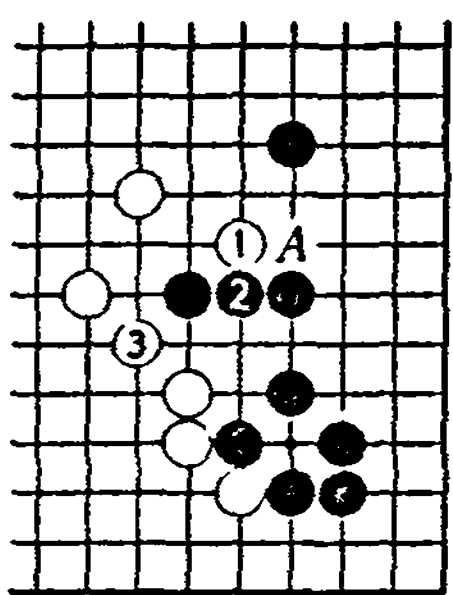


Dia. 5

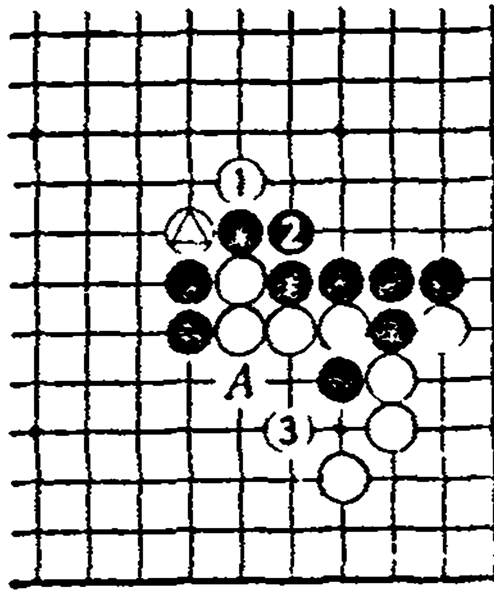
Д6. Белые должны нанести кикаси I, вынуждая черных соединяться 2 Если ход I сделать в "3", то затем на кикаси I черные ответят в "А", а не в "2".

Д7. Ход I.хорошо взаимодействует с отмеченным белым камнем и вынуждает соперника построить пустой треугольник. Если белые просто защитятся в "3", черные ответят в "I". Фуриковари, начинающееся ходами: черные 2 в "А", белые 3 в "2" и т.д., невыгодно черным - нельзя давать разделять свои группы.

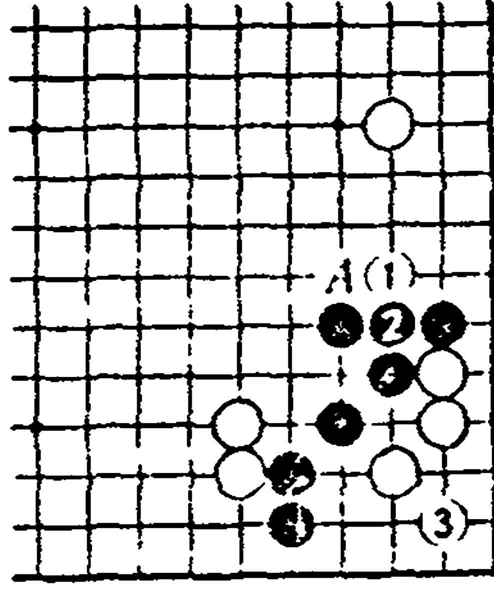
Д8. Если ход I делать после 3, черные могут ответить в "А", камень 3 тогда окажется лишним.



Dia. 6



Dia. 7

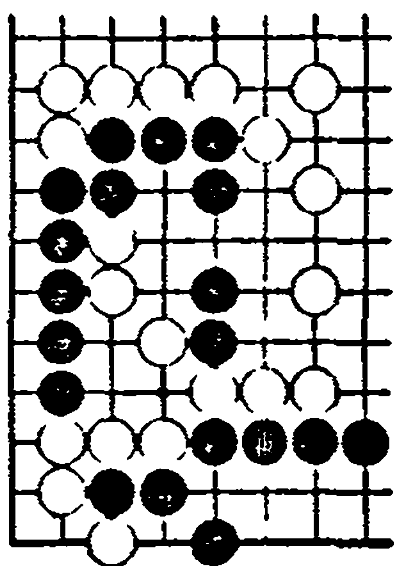


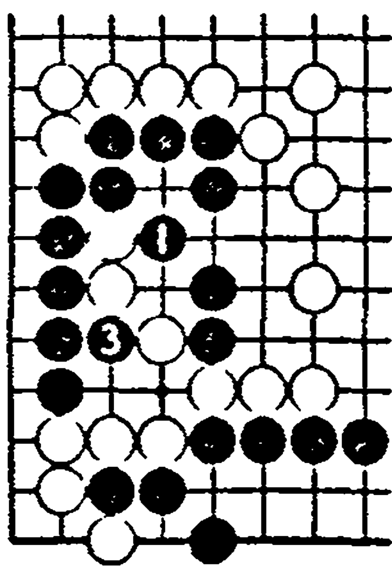
Dia. 8

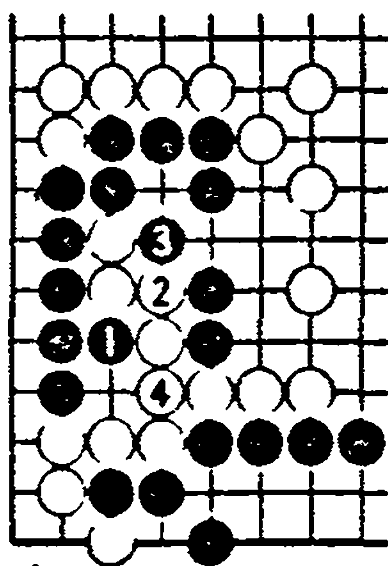
Тактическая борьба

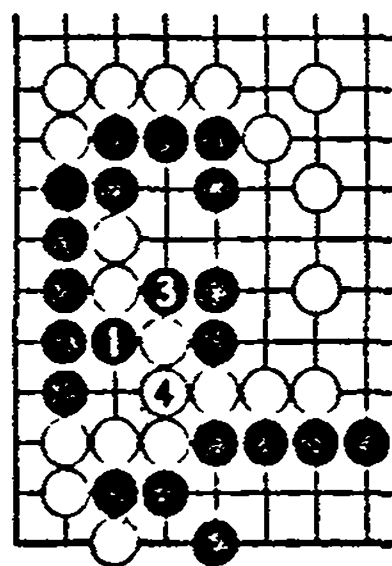
Д1. Провоцирующие ходы немаловажны во многих тактических ситуациях. В данном примере у черных только I глаз на стороне - 5 камней в ряд на второй линии. Необходимо построить еще один.

Д2. Получить глаз можно ходом I. В дальнейшем ходом 3 можно будет съесть 2 белых камня, но все это достаточно скучно - ходы и I, и 3 - оба - готэ.


Dia. 1

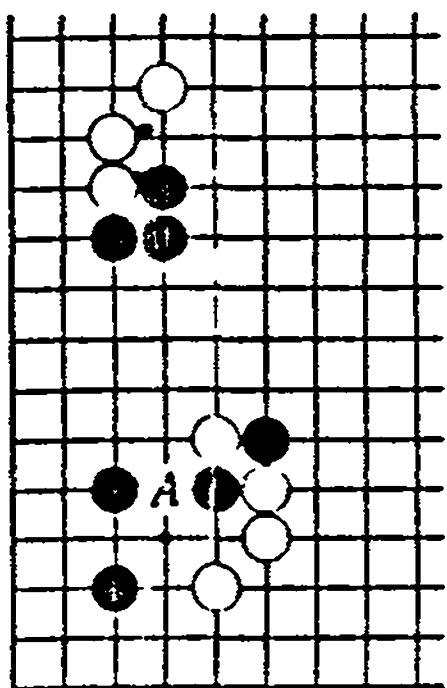

Dia. 2
2 elsewhere


Dia. 3

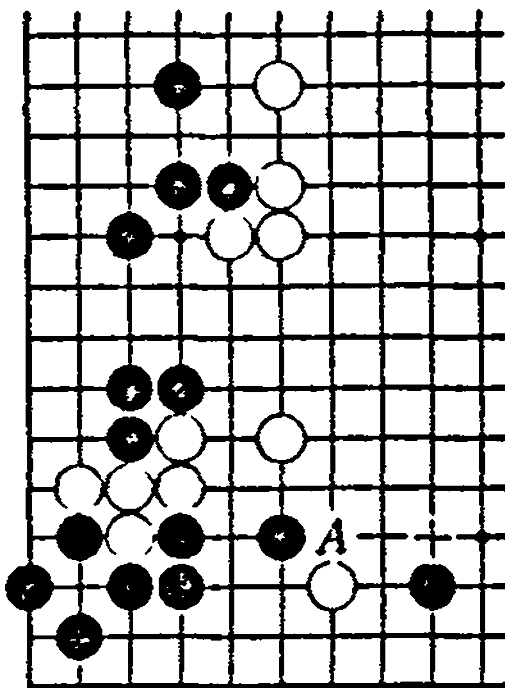

Dia. 4
2 elsewhere

Д3. Начинать надо с хода I. Если белые ответят 2, то ход 3 будет атари, и черные выживают в сэнтэ. Ход I достигает цели: он вызывает ответ 2, а в результате камень 3 играет в полную силу.

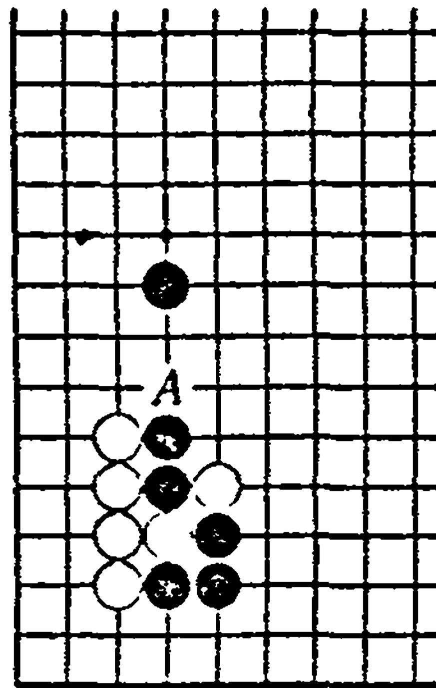
Д4. На самом деле рассчитывать выжить в сэнтэ черные не могут белые не ответят на ход I. Но при этом съесть 2 камня черные смогут в сэнтэ, что, конечно, лучше варианта Д2.



Dia. 5



Dia. 6



Dia. 7

Д5, Д6 и Д7. Во всех случаях черные собираются сделать ход "А". Как им спровоцировать эти ходы?

Д8. Ход I так силен, что два белых камня, отмеченный и "2", оказываются пленными. Если черные просто пойдут I в "3", то белые вытянутся в "I" и убегут.

Д9. Если черные просто пойдут I в "3", то белые ответя в "I" и будут в безопасности. А после результата данной диаграммы черные по-прежнему могут атаковать группу соперника.

Д10. И в данном случае белые ответят в "I", если черные начнут с хода в "3".

Dia. 8 Dia. 9 Dia. 10

Сопротивление

Д1. На провоцирующие ходы, как и на кикаси, следует всегда искать возможность ответить не так, как вынуждают - иначе Вы можете попасться на крючок. Последнее часто случается, когда провоцирующий ход бьет по таликэймы, пример чему - ход I.

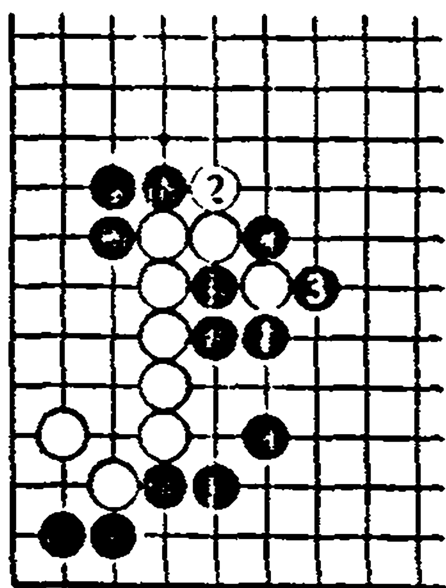
Dia. 1 Dia. 2 Dia. 3

7 connects

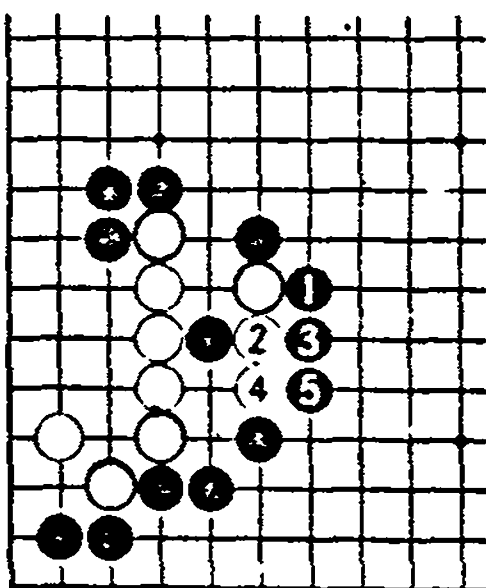
Д2. Кажется естественным отрезать камень, но именно на это белые и рассчитывают, подготовив ответ 2.

Д3. Черные закрыли выход белой группе с одной стороны, но она вырывается с другой, удачно испортив при этом форму камням соперника

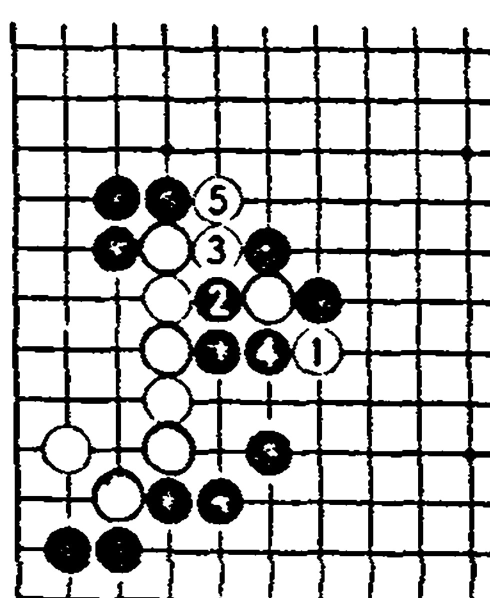
Д4. Из-за этого черные должны не только позволить группе соперника выскользнуть ходом 2, но и потратить темп на съедение черного камня. Получилось, что белые спаслись в сэнтэ. Провоцирующий ход принес пользу.



Dia. 4



Dia. 5



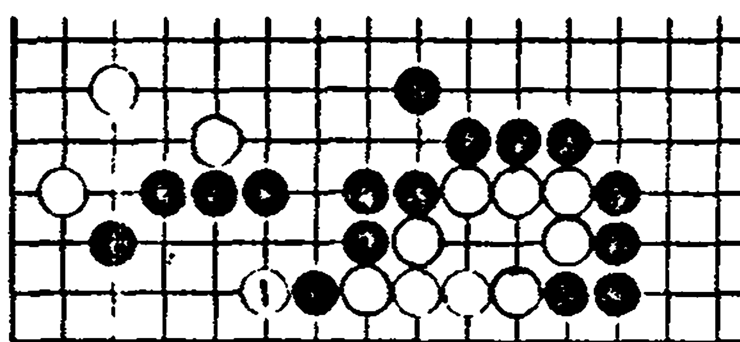
Dia. 6

Д5. Однако черные могли избежать неприятного варианта, сыграв ханэ снаружи. Если последуют ответы 2 и 4, то черные построят ходами 3 и 5 стенку. Перед белыми стоит задача выживать, но даже если это им удастся, то результат будет для черных прекрасным благодаря полученному влиянию.

Д6. Белые, конечно, могут не дать зажать себя на стороне, но тогда камень I лишний, а белые вырвались в готэ. Сравните с результатом Д4.

Д7. Ход белых I - стандартный провоцирующий ход. Как отвечать черным?

Д8. Чего хотят добиться белые взаимопересечением I и 3? Как играть черным?



Dia. 7

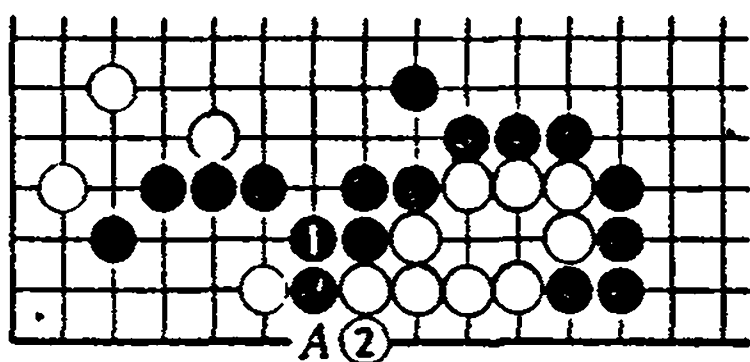
Dia. 8

Д9. Ход черных I верен. Белые должны выживать в готэ - 2. Если пойти 2 в "А", черные ответят в "2", и группа белых будет пленной.

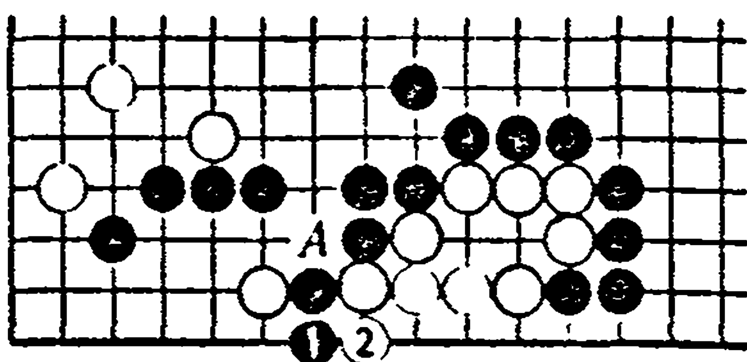
Д10. Если черные спустятся I, белые вжимут ходом 2, угрожая продолжением в "А", что для черных неприятно.

Д11. Ход черных I правилен, хотя дает белым ёсэ - ход в "А". В данном варианте группы белых остаются несоединенными.

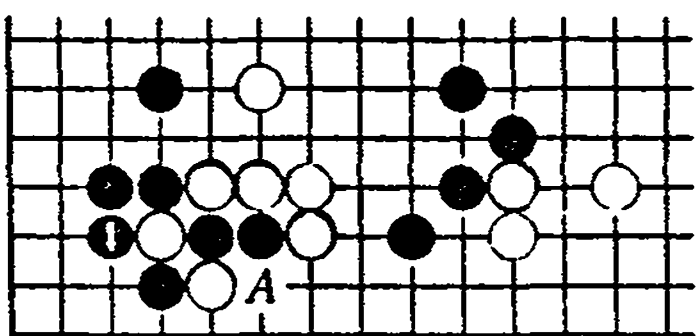
Д12. Если черные ответят I, то попадут в ловушку - белые ходом соединят группы, обеспечивая их безопасность.



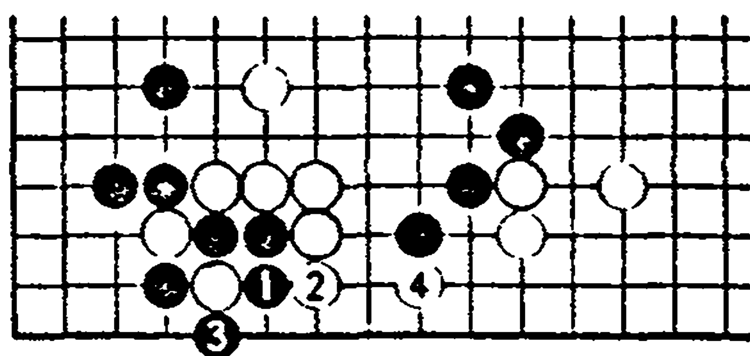
Dia. 9



Dia. 10



Dia. 11



Dia. 12

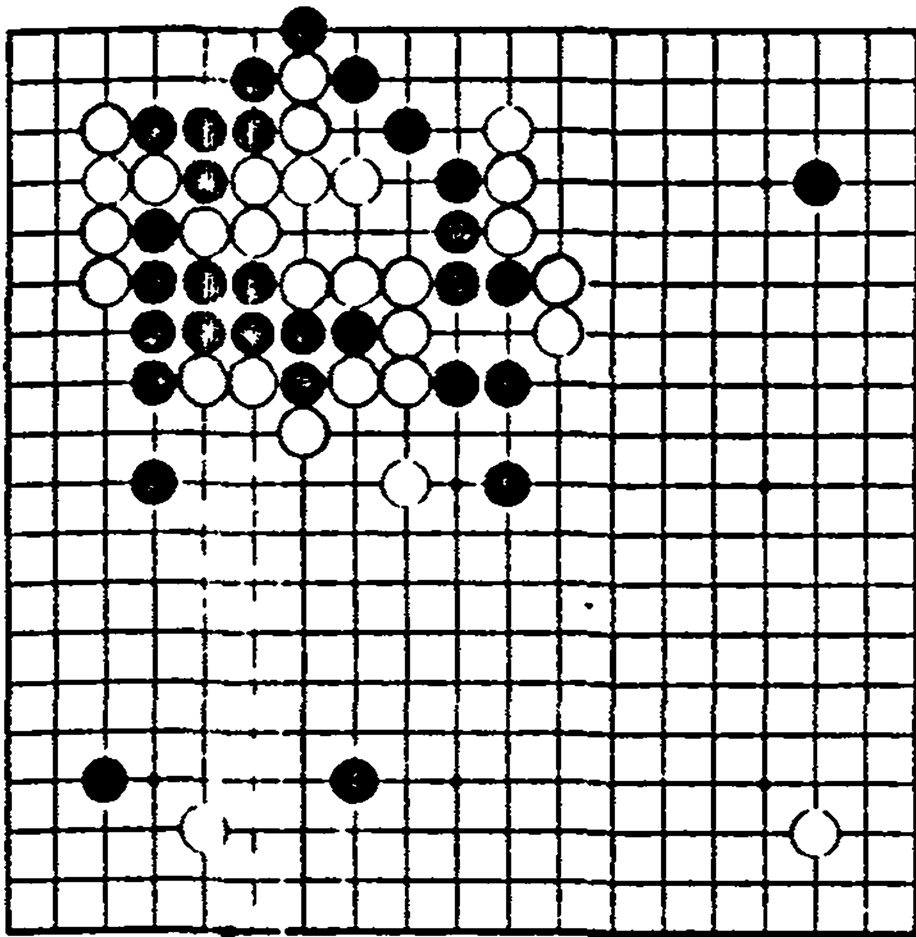
Провоцирование атаки

ДI. В заключение мы хотим привести более сложный пример техники провоцирующих ходов, взятый из партии профессиональных игроков. Ход белых, которыми играл Т.Умабэ, 9-ый дан. В данной позиции он искал путь для атаки черной группы на левой стороне.

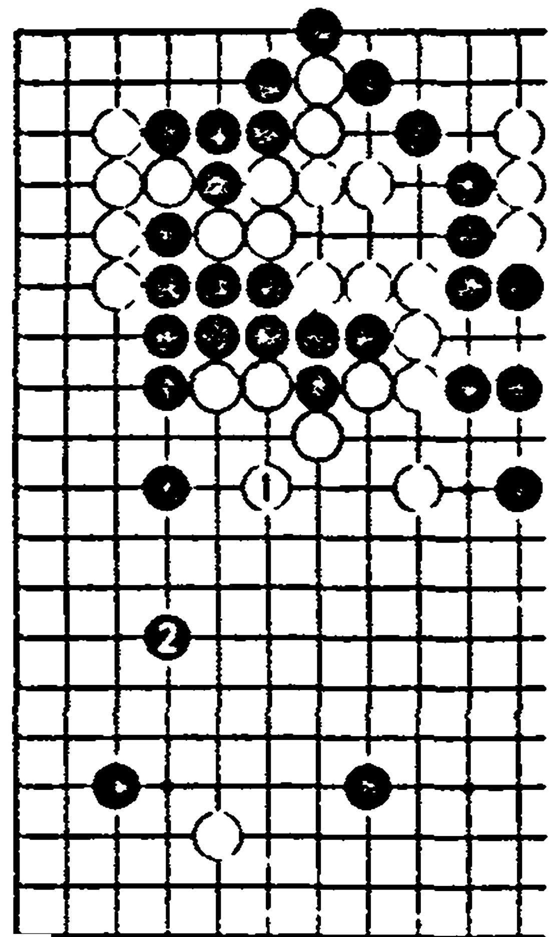
Д2. Начинать ходом I плохо, так как это приведет к соединению позиции черных на левой стороне, что эквивалентно усилению.

Д3. Непосредственно атакующим является ход I, но после ответов 2 и 4 камень I становится слабее черной группы, поэтому хорошего продолжения у белых нет. Например, обмен: белые в "а", черные в "в" еще больше ослабит их камень (обратите внимание, что последовательность: 4 в "а", белые в "4" приведет к окружению черной группы только с одним четким глазом).

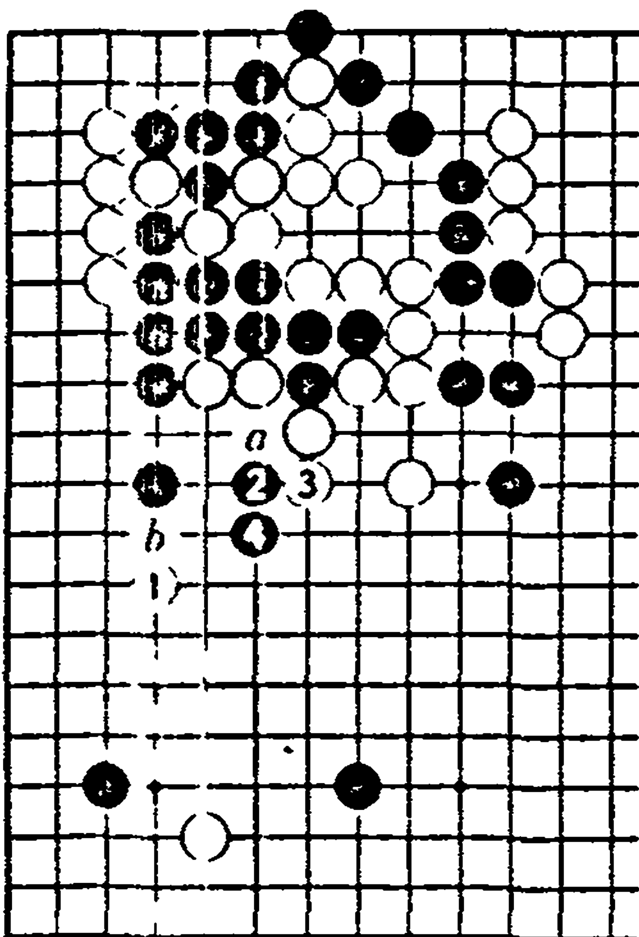
Д4. Так как прямая атака не проходит, белые должны найти способ атаковать более спокойно. Они выбрали ход I. Если Вам нравится, его можно рассматривать как косвенную атаку.



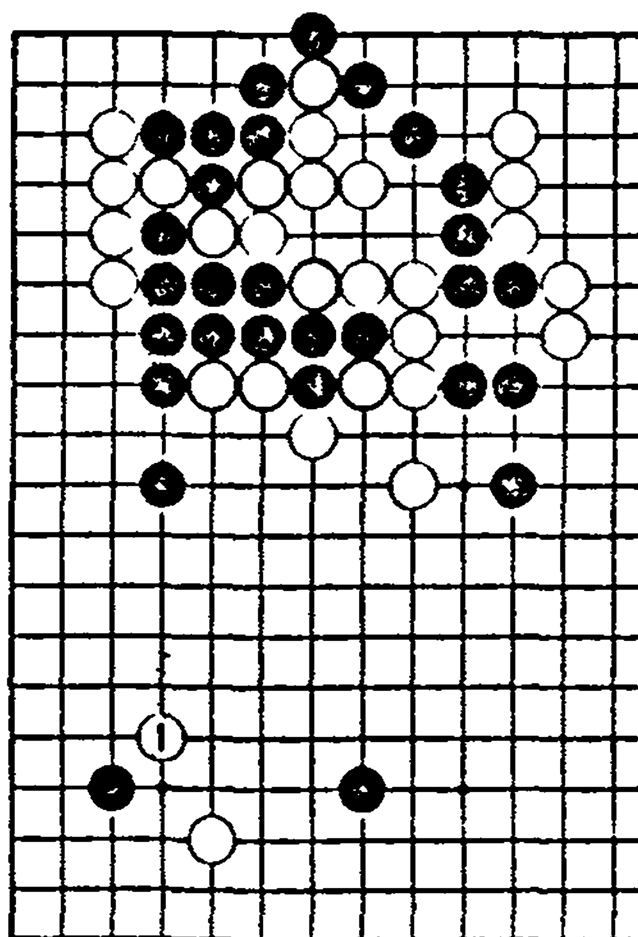
Dia. 1



Dia. 2



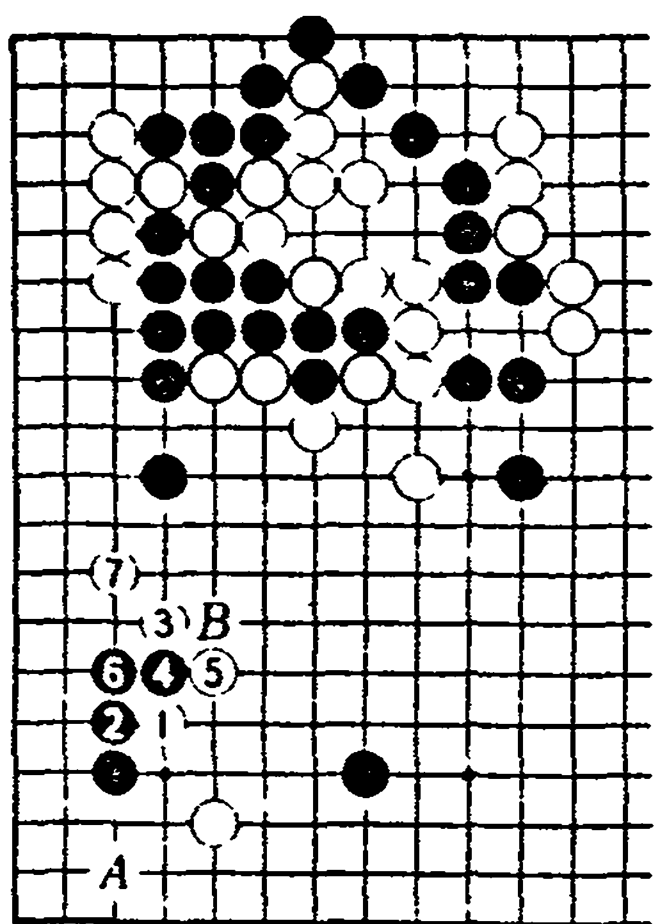
Dia. 3



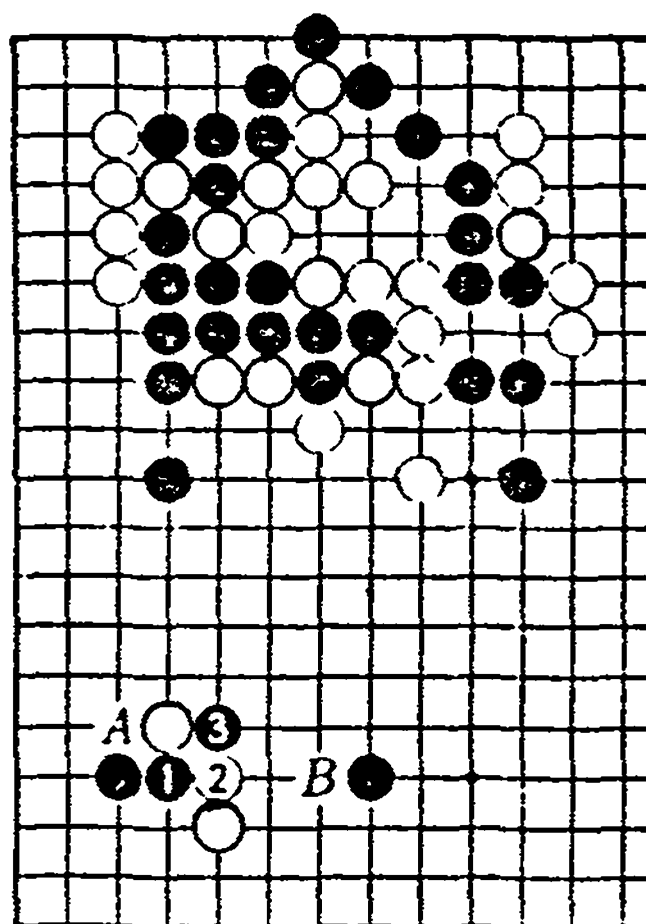
Dia. 4

Д5. Если черные ответят 2, белые "обгонят" их ходами 3, 5 и 7, получая возможность начать двойную атаку черных групп вверху и в углу, где угрожает ход в "А". Даже если рассматривать только верхнюю группу, то позиция белых лучше Д4, так как теперь атакуют три камня вместо одного. Ходы I, 3, 5 - дзёсэки, а 7 - отклонение: стандартный ход был бы в "В", но тогда черные ответят в "7".

Д6. Черные могли предвидеть ход 7 предыдущей диаграммы, поэтому они сыграли I и 3. Куда должны ходить белые (в "А" или "В") для реализации своих замыслов?



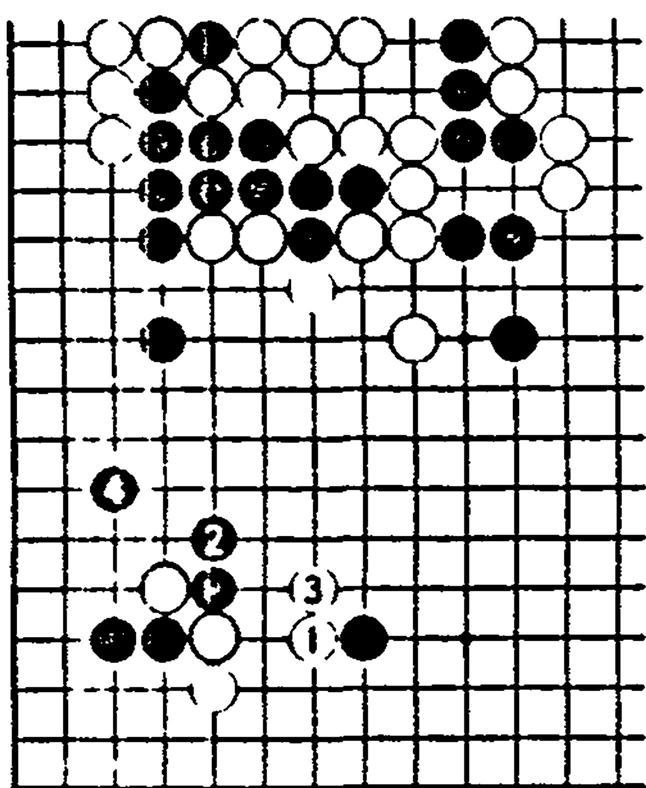
Dia. 5

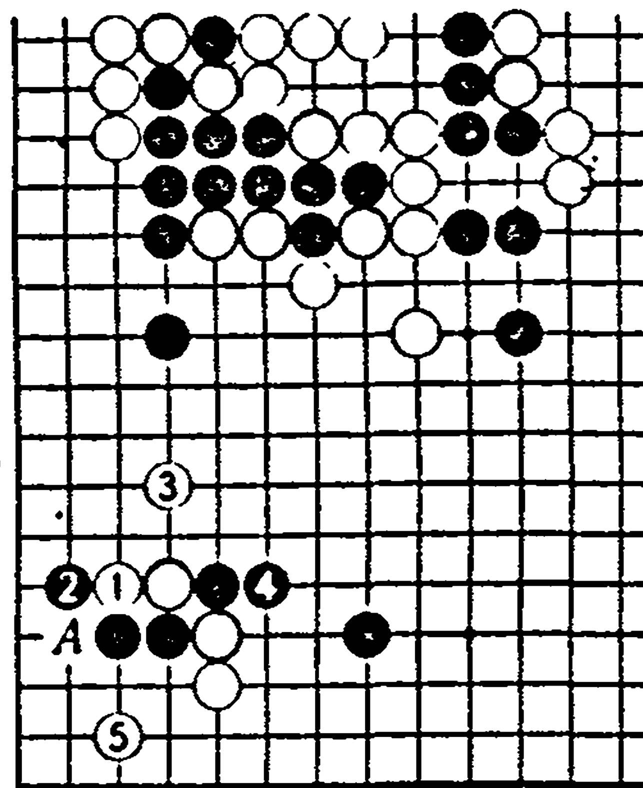


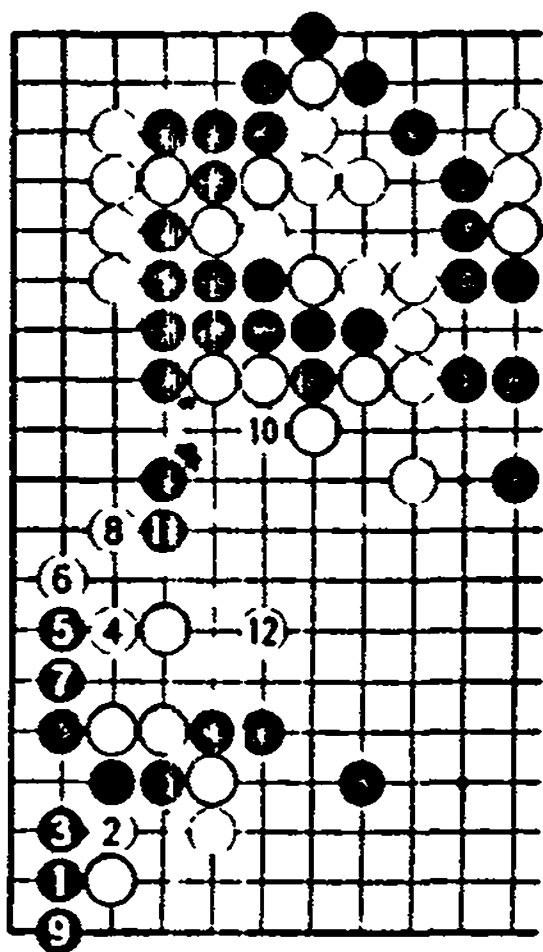
Dia. 6

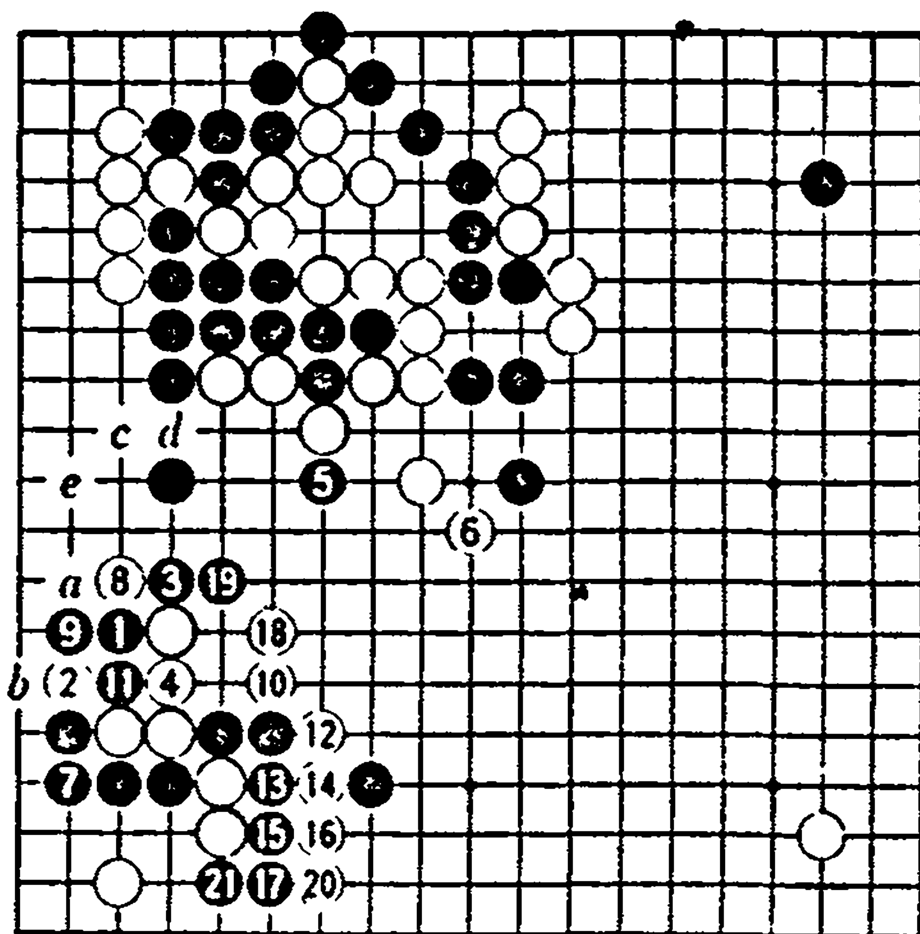
Д7. В словаре дзёсэки указывается ход I, но как раз он в данной позиции неверен. Черные обеспечили себе безопасность.

Д8. Белые должны делать ход I, черные в ответ играют ханэ 2 (иначе белые в "А"), что приводит к ходу 3. И в этом случае белые начинают двойную атаку групп черных вверху и в углу; жизни последней угрожает ход 5.


Dia. 7


Dia. 8


Dia. 9


Dia. 10

Д9. Для выживания в углу черные должны играть 1-9, позволяя белым получить камни 4, 6 и 8. Это привело бы к тяжелым для верхней группы черных последствиям после ходов, например, 10 и 12.

Д10. Хотелось бы сообщить, что белым удалось съесть одну из черных групп, но в партиях профессиональных игроков такие "классические" случаи практически не встречаются. Черные (Акира Исида), защищаясь ходами 1, 3 и 5, спасли обе группы и получили угол. Правильно ли расценивать это как неудачу для белых? Нет, так как ходами 8-20 они построили прекрасную стенку в сэнтэ, сохранив возможность обмена: "а" - "в" - "с" - "d" - "е". Несмотря на умелое противодействие, атака белых оказалась удачной.

Глава 7

УМЕНЬШЕНИЕ И ВТОРЖЕНИЕ В БОЛЬШИЕ ЗОНЫ

Середина игры - та часть партии, когда помимо прочего решается судьба больших зон. Под большими зонами понимаются крупные части доски, практически, но не окончательно окруженные камнями одного игрока. Это еще не территория: зону можно уменьшить, в нее можно вторгаться, что и рождает большую часть борьбы в середине игры. И в этот момент изученные нами атака, защита, кикаси, провоцирующие ходы, балансы территории и влияния выходят на первый план.

Существуют два способа борьбы с большими зонами: уменьшение их снаружи, где границы не достоверны, и вторжения, после которых пытаются или выжить внутри, или убежать. Уменьшать зону безопаснее, но это менее действенное средство; вторгаясь,Вы рискуете большим, но зато,в случае успеха,можете разрушить обычно большую часть зоны.

Ваши действия должны быть обоснованы. Во-первых, необходимо оценить баланс территории:для отстающего вторжение может быть единственной надеждой выравнять положение, для лидирующего может оказаться достаточной и спокойная игра снаружи.

Важную роль играет и баланс влияния. Как мы уже видели в главеI, преимущество во влиянии помогает вторгаться.

Существует несколько специфических тактических приемов для борьбы с большими зонами - например, катацуки, накрывание - мы их рассмотрим ниже, а сначала перечислим три основные фундаментальные стратегические принципа:

I. Учитывайте ситуацию в рядом лежащих частях доски.
2. Используйте слабости соперника.
3. Играйте гибко.

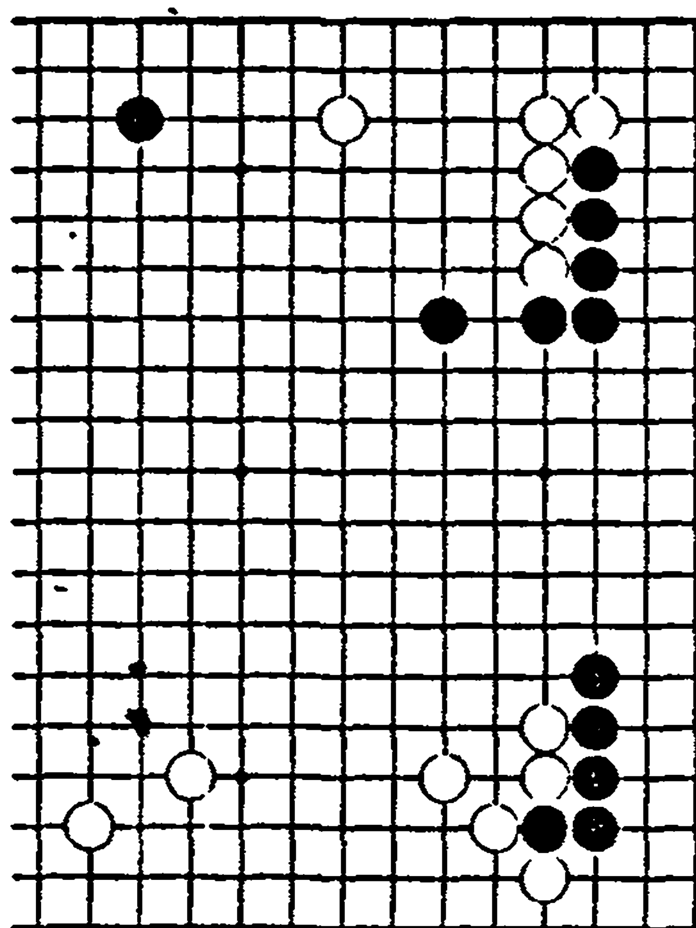
Именно эти три"кита" будут последовательно рассмотрены в данной главе. Техника накрываний и катацуки включена при изучении первого принципа.

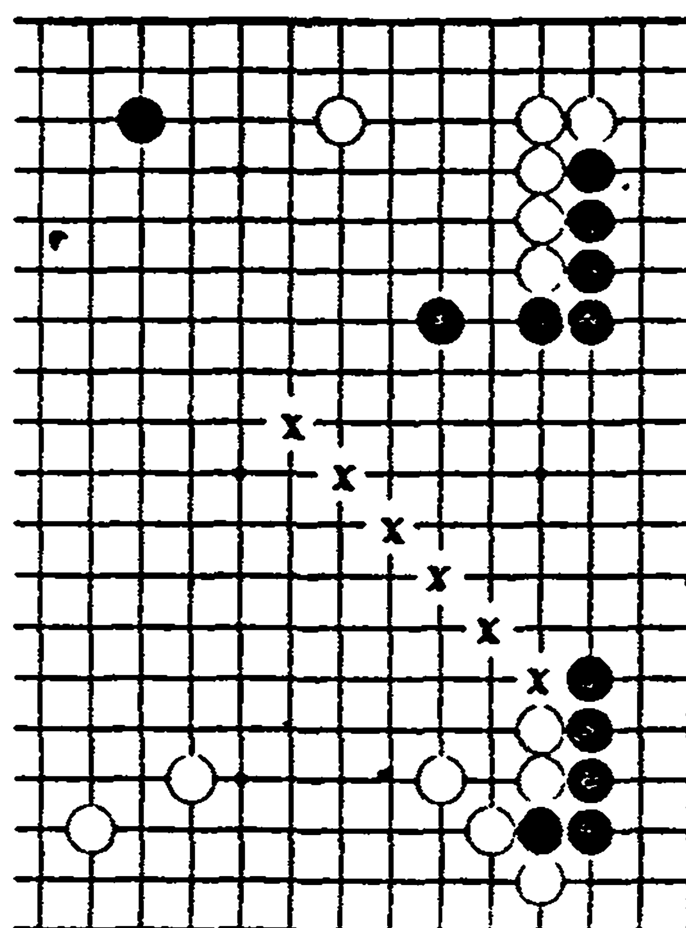
Разграничение зон

ДI. Ход белых. Они собираются начать игру против зоны черных на правой стороне. Следует ли вторгаться или можно просто попытаться уменьшить ее размер? Как выбрать конкретный пункт для хода? Ответить на эти вопросы непросто, если рассматривать только зону черных; трудно также выбрать между вторжением и игрой на границе. Однако, обратив

внимание на нижнюю сторону, Вы увидете, что там намечается белая зона, не меньшая по размерам и тоже открытая. Именно соотношением зон соперников определяется ход белых.

Д2. Предположим, что граница между зонами пройдет по отмеченным крестиком пунктам. Если эта черта будет разделять территорию, результат будет равным. Если же белым удастся заставить черных отгораживать зону выше отмеченных точек, то это даст им некоторое преимущество. Следовательно, как раз на один из "крестиков" и надо ходить. Какой бы пункт выбрали Вы?


Dia. 1

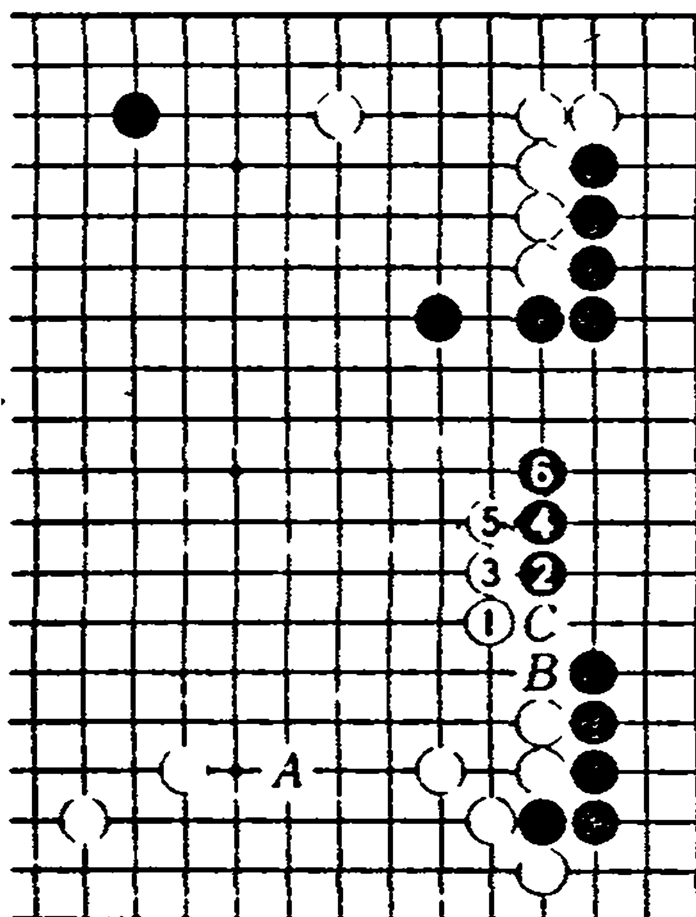

Dia. 2

Д3. Лучшим является ход I. Если черные ответят 2, то белые продолжат ходами 3 и 5. Сравнивая этот результат с предположительно равным вариантом Д2, Вы увидете насколько белые улучшили свою позицию.

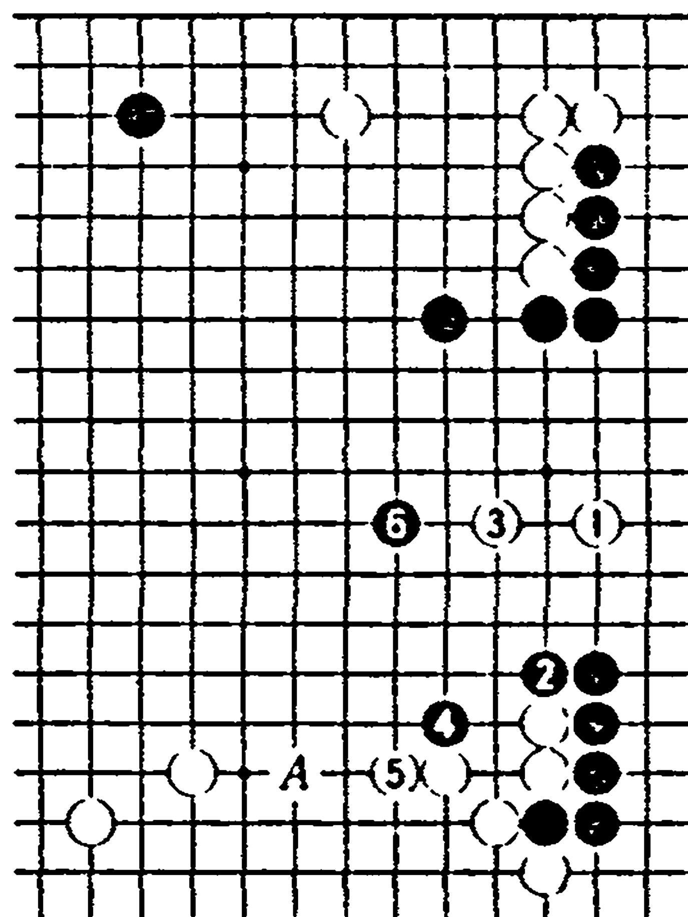
Можно возразить, что зона черных превратилась в территорию, а зона белых, хоть и увеличилась, но осталась по-прежнему открытой, возможность вторжения не ликвидирована. Это верно, но белые сохранили темп и могут его использовать для укрепления зоны. Кроме того, обратите внимание на разницу размеров зоны белых и территории черных.

Если черные ходом 2 вторгнутся в "А", то положение камня I окажется очень удачным: он не только уменьшает зону черных, но и атакует камень в "А".

Ход в "В" вместо хода I хоть и хуже, но в общем верен. После обмена: черные в "С", белые в "I" черные играют еще раз ханэ, получив позицию на линию выше.

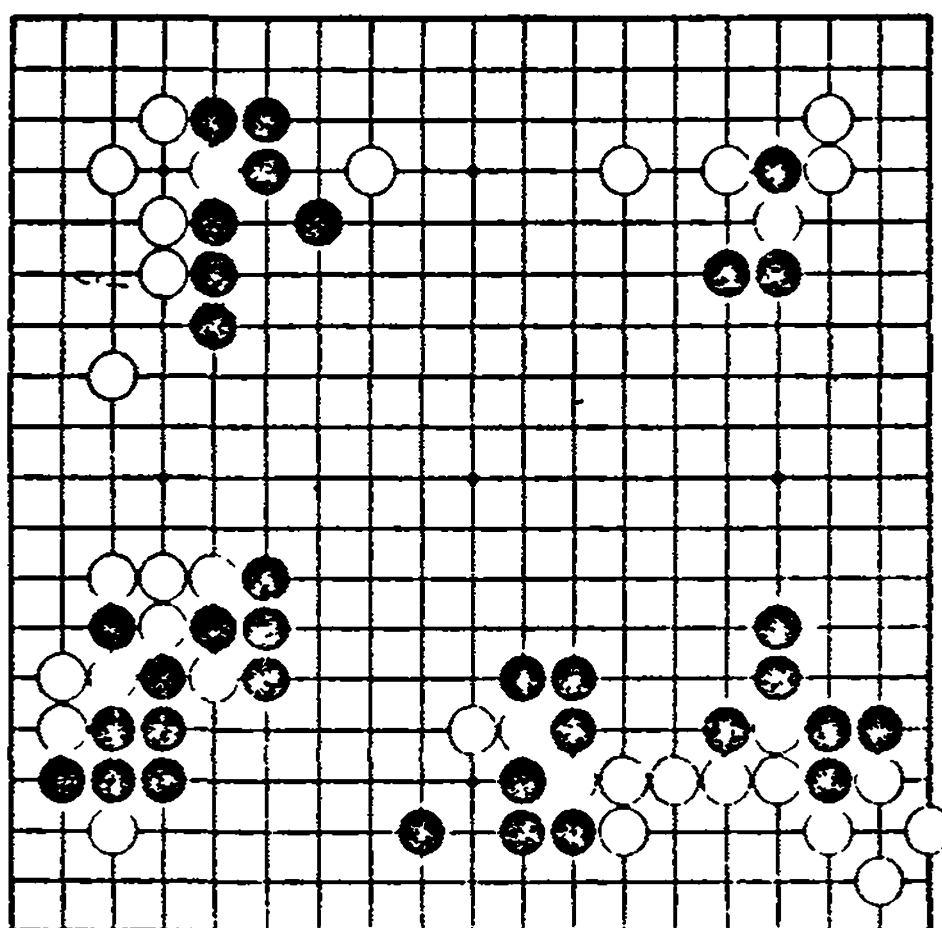


Dia. 3



Dia. 4

Д4. Вам должно быть совершенно ясно, что вариант Д3 верен, но предположим, что белыми играет человек, стремящийся не дать сопернику территории вообще. Он, конечно, вторгнется ходом I. Это ошибка. Черные начинают атаку: сначала косвенную ходами 2, 4, затем непосредственную, накрывая ходом 6. Белые испытывают серьезные трудности, их группа не погибнет, но,атакуя ее, черные могут значительно увеличить влияние на доске. Используя его, можно, например, осуществить контрвторжение в "А", последствия которого на нижней стороне будут гораздо серьезнее результата ходов I и 3. С другой стороны, камни 2 и 4 пересекают "разделительную полосу" Д2 также, как ходы белых I, 3 и 5 на Д3. Именно этого белые и не должны позволять.



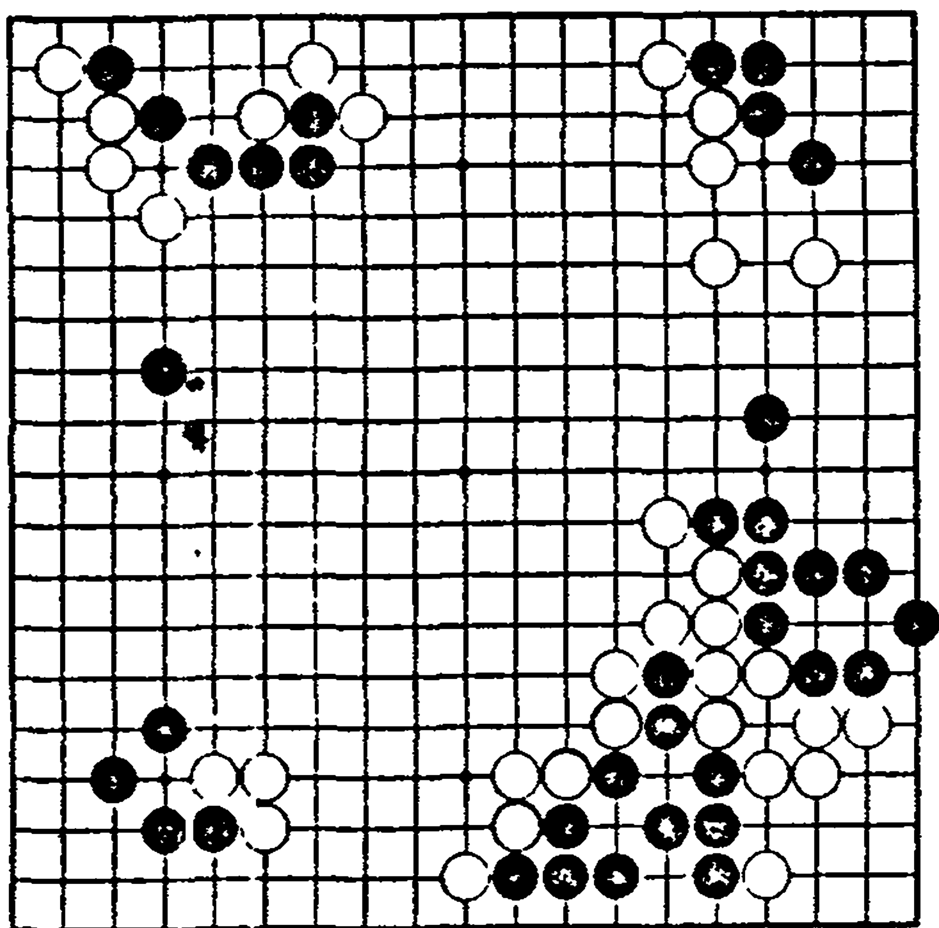
Dia. 5

Д5. Ход белых. Видите ли Вы две большие рядом лежащие открытые зоны и "разделительную полосу" между ними? Куда ходить?

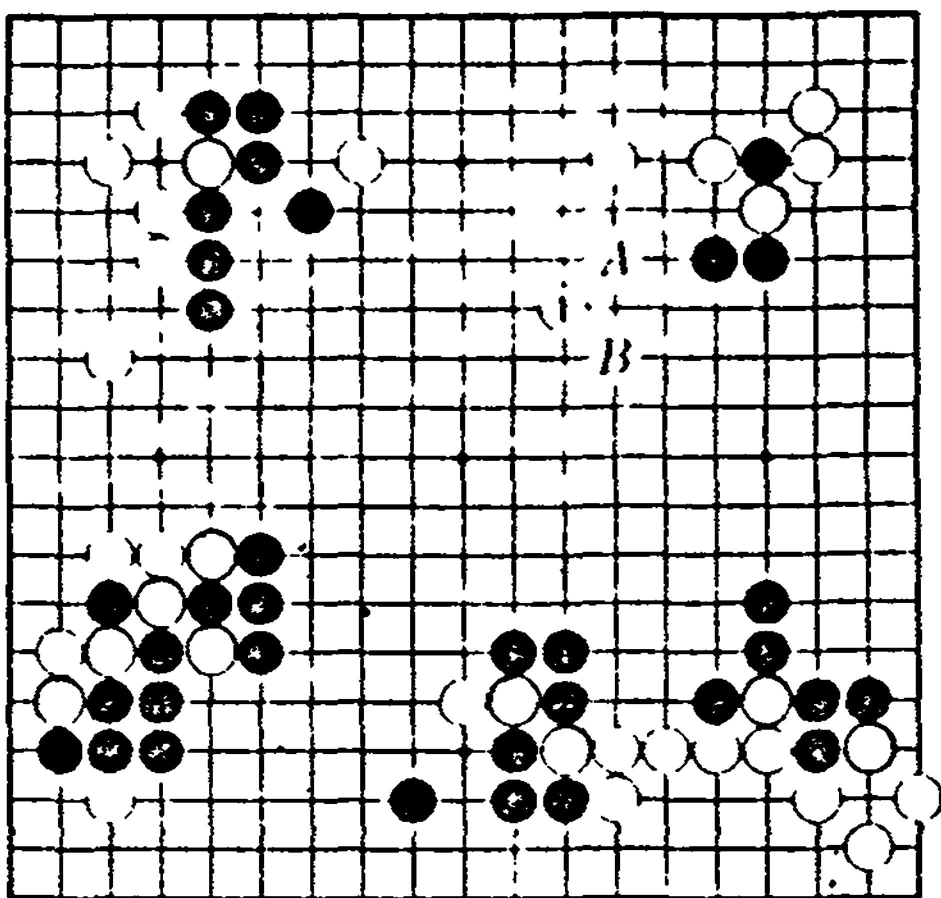
Внимательный читатель увидит две "разделительные полосы". Разобраться в ситуации ему поможет правило: не играй рядом с силой соперника.

Д6. И в этой позиции ход белых. Вопрос тот же. В данном случае можно сразу несколько переступить воображаемую границу.

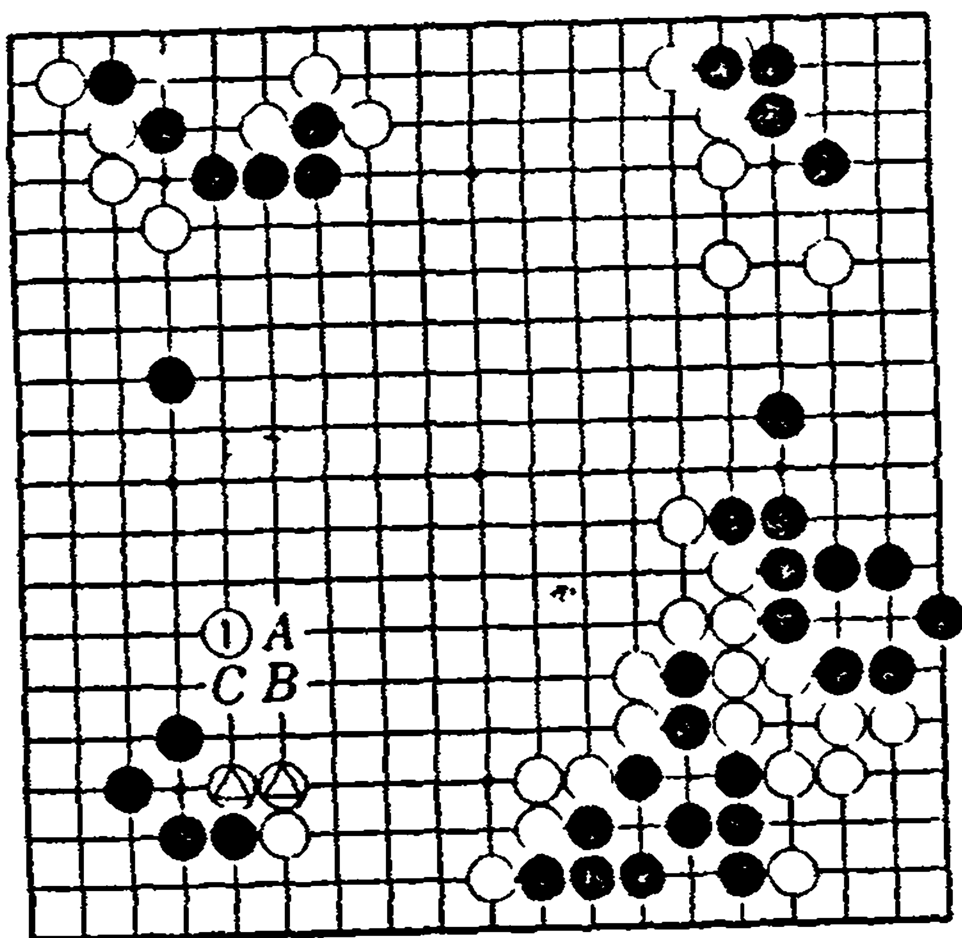
Д7. Камень I находится на "разделительной полосе". Он уменьшает зону черных на правой стороне и в центре, одновременно расширяя зону белых вверху. Еще один вариант - ход в "А" - пункт, находящийся на естественной границе областей. Ход в "А" несколько хуже хода I, так как его можно остановить ходом в "В", однако Рин Кайхо, 9 дан, в партии с Исидой Акирой сделал ход в "А".



Dia. 6



Dia. 7



Dia. 8

Д8. Ходом I белые не просто играют на границе зон, но даже благодаря силе отмеченных камней переступают "разделительную полосу" проходящую приблизительно через пункт "В". Ходы белых в "А", "В ", "С" также неплохи, но не столь активны.

Связь с вопросами атаки и защиты

ДI. В этой позиции черные собираются предпринять активные действия против зоны белых внизу слева. Стоит ли вторгаться или просто попытаться уменьшить зону снаружи? Если уменьшать, то каким ходом?

В данной позиции нет граничащих открытых зон, следовательно нет и "разделительной полосы". Выбор хода определяется основной задачей черных в данный момент - усилить свои камни на левой стороне. Было бы очень хорошо, если бы можно было достичь этого одновременно с уменьшением зоны белых.

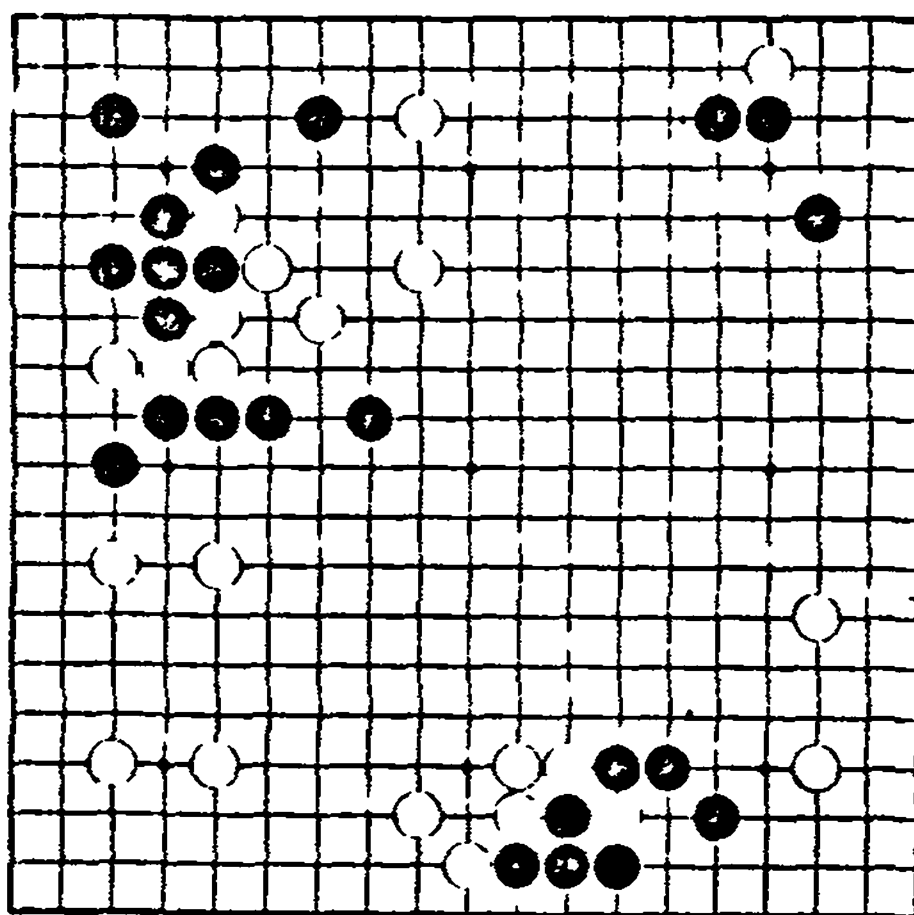
Для решения данной задачи необходимо учитывать следующее:

I. В правом нижнем углу черная и белая группа приносят приблизительно равное количество очков. Поэтому задача черных не дать белым получить в левой нижней части доски больше, чем ожидают черные вверху.

2. Вторгаясь слишком глубоко, черные попадают под двойную атаку.

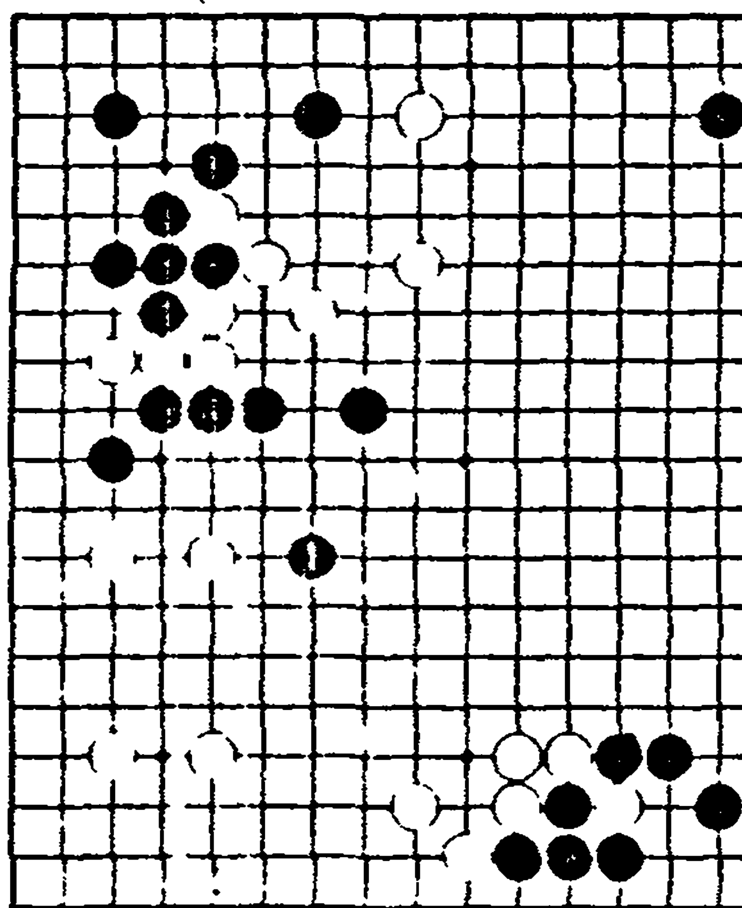
3. Усилив свою группу на левой стороне, черные могут рассчитывать кое-что получить за счет атаки слабой белой группы.

Ход черных. Видите ли Вы его?

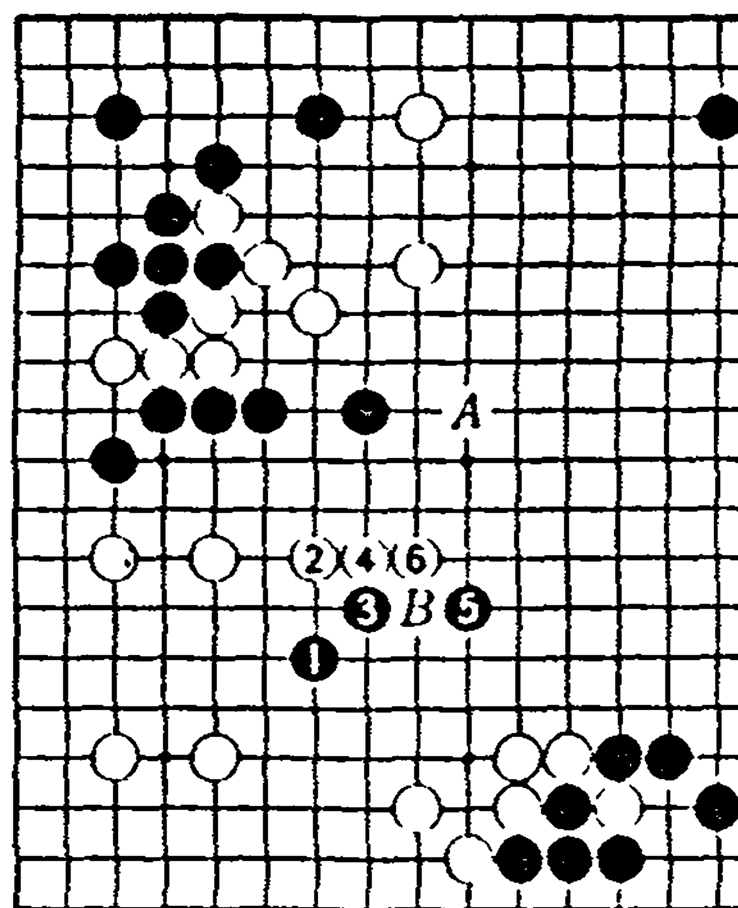


Dia. 1

Д2. В свете вышесказанного ход I будет вполне логичен. Как и в случаях игры на разграничение зон этот ход занимает пункты обоюдоважные, актуальные для целей обеих сторон: усиливающие свою группу и уменьшающие зону соперника.



Dia. 2

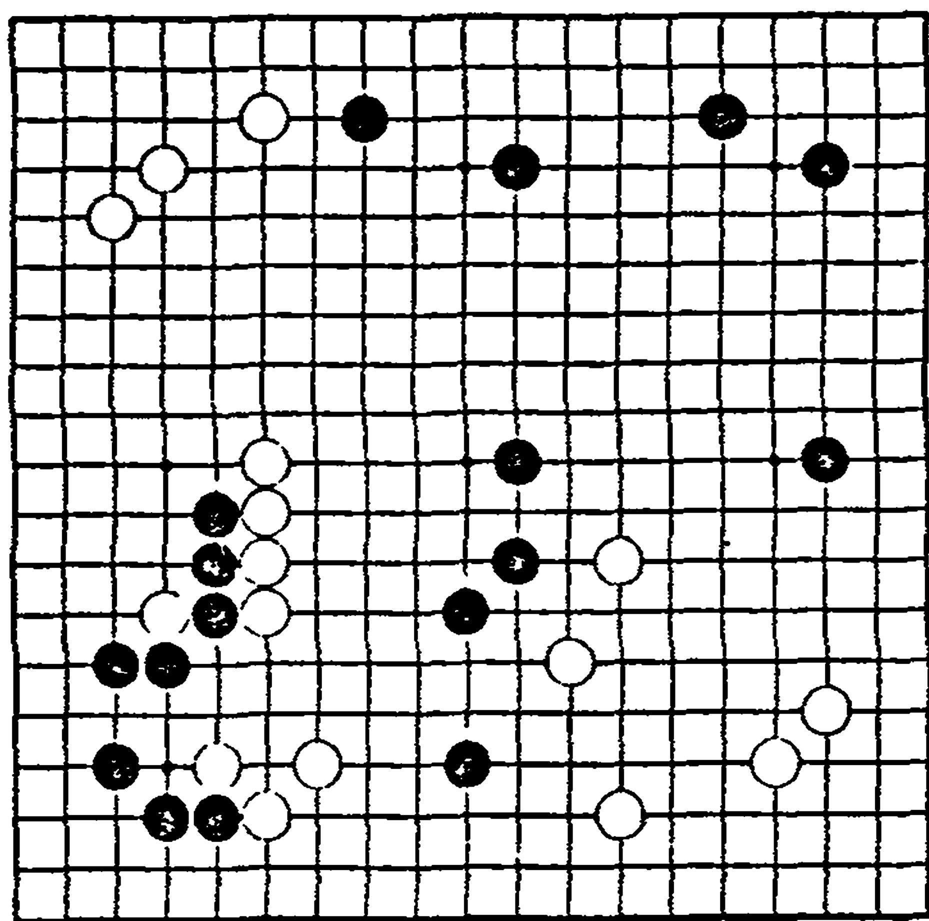


Dia. 3

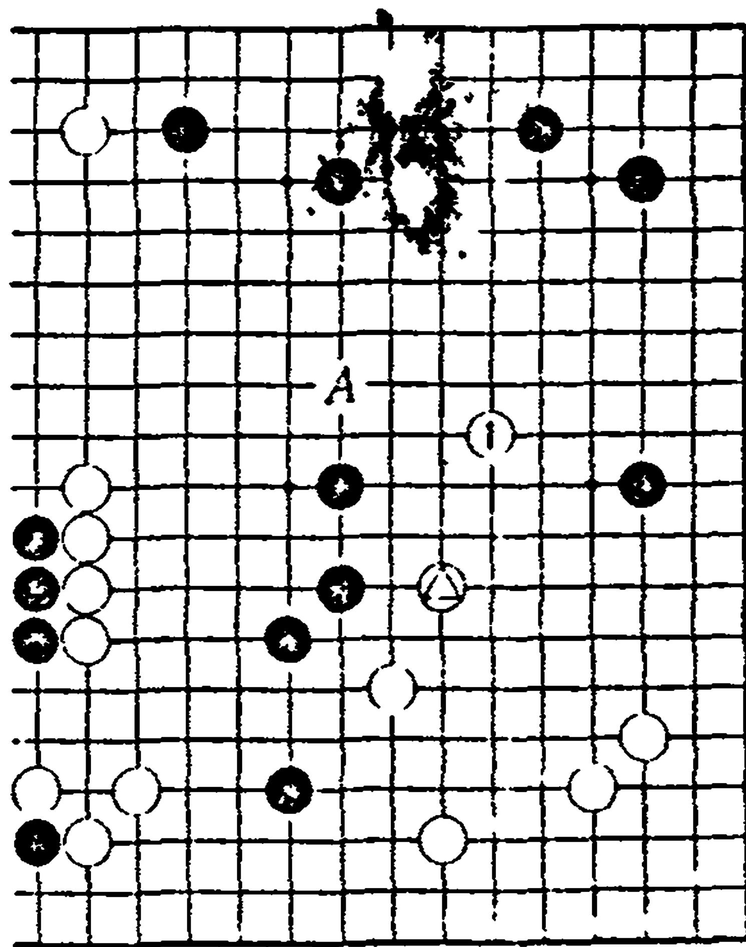
ДЗ. Хотя ход I не кажется активным вторжением, но и он слишком глубок. Разделяя черные группы ходом 2 в ключевую точку, белые начинают двойную атаку. Ход 6 превращает пункты "A" и "B" в миаи. Слишком глубокое вторжение привело к значительным трудностям.

Вы можете сказать, что эта позиция неестественна и придумана из-за продолжения ради подтверждения идеи. На самом деле причина проста, но глубока: черные значительно отстают во влиянии, и их главная задача - обеспечить соединение. Такое положение бывает у игроков, с первых ходов стремящихся к приобретению территории.

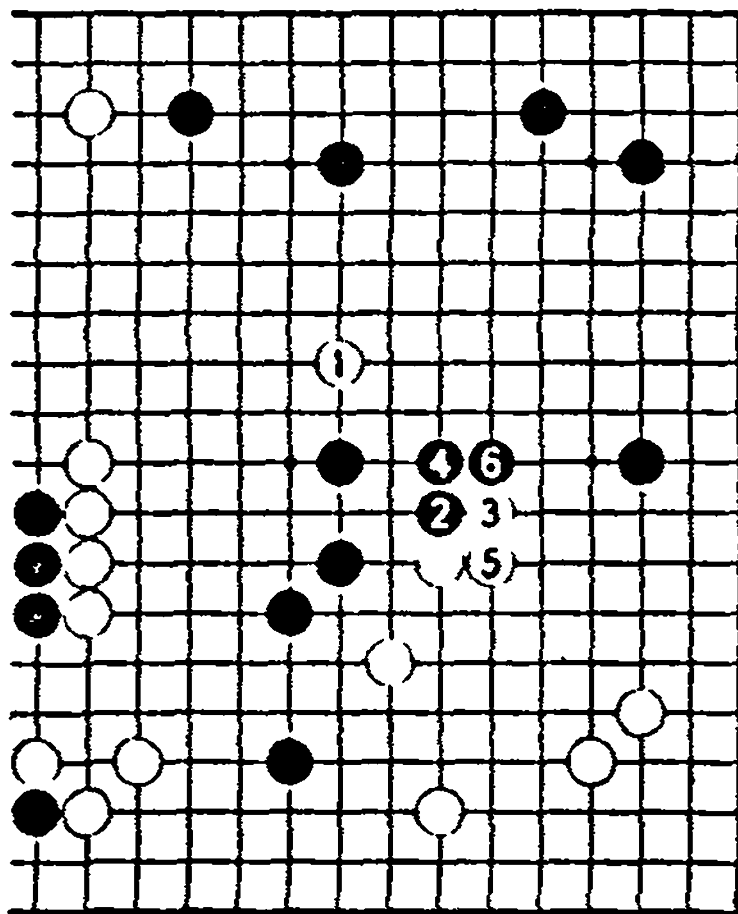
Ходы, уменьшающие зону соперника, могут сочетаться не только с защитой своей группы, но и с атакой группы соперника. Мы уже встречались с последними, рассматривая случаи косвенных атак, вот еще один пример -



Dia. 4



Dia. 5



Dia. 6

Д4. Ход белых. Как уменьшить зону соперника в верхней правой части доски? Нужно ли подсказать, что ключевой является слабость черной группы, выбегающей с нижней стороны?

Д5. Ход I - смелая атака - верен. Белые грозят накрыванием в "А", направляя черную группу на свою стенку. Камень I в безопасности, так как более или менее соединен с отмеченным. А после уменьшения зоны таким способом белые могут подумать и о вторжении на верхнюю или правую сторону.

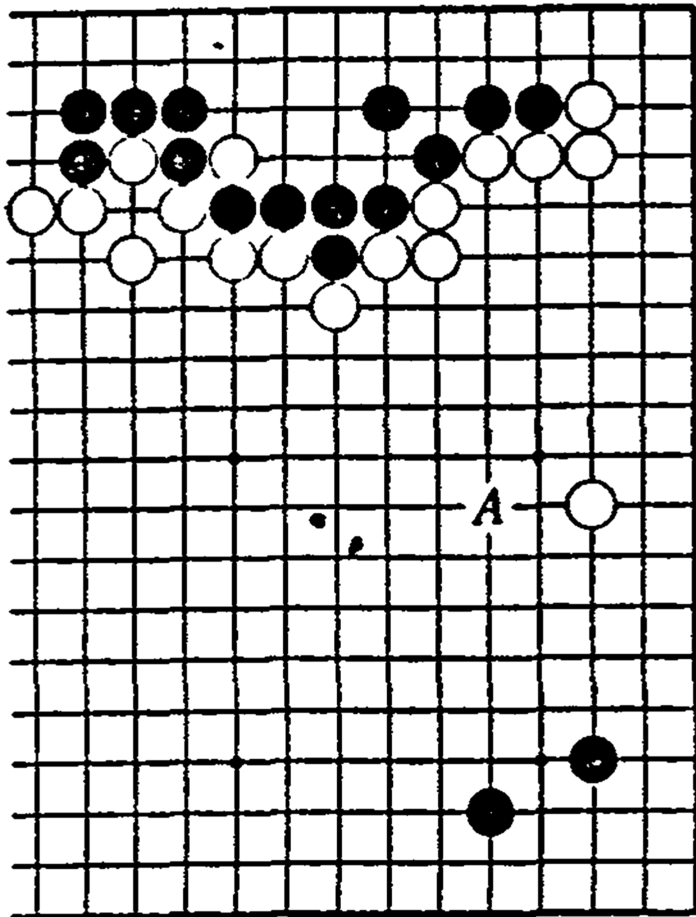
Д6. Вы, может быть, подумали о накрывании I, но это по нескольким причинам неверно. Во-первых, этот ход направляет черную группу от белой стенки, а не на нее, в результате ходами 2, 4 и 6 черные обеспечивают безопасность. Во-вторых, камень I оказывается оторванным от остальной позиции белых, после ходов 4 и 6 его положение стало опасным. В-третьих, ход I играет в основном против хорошо укрепленной верхней стороны, а не против более слабой правой. Факторы, подобные перечисленным, необходимо учитывать, выбирая ход, уменьшающий зону.

Катацуки

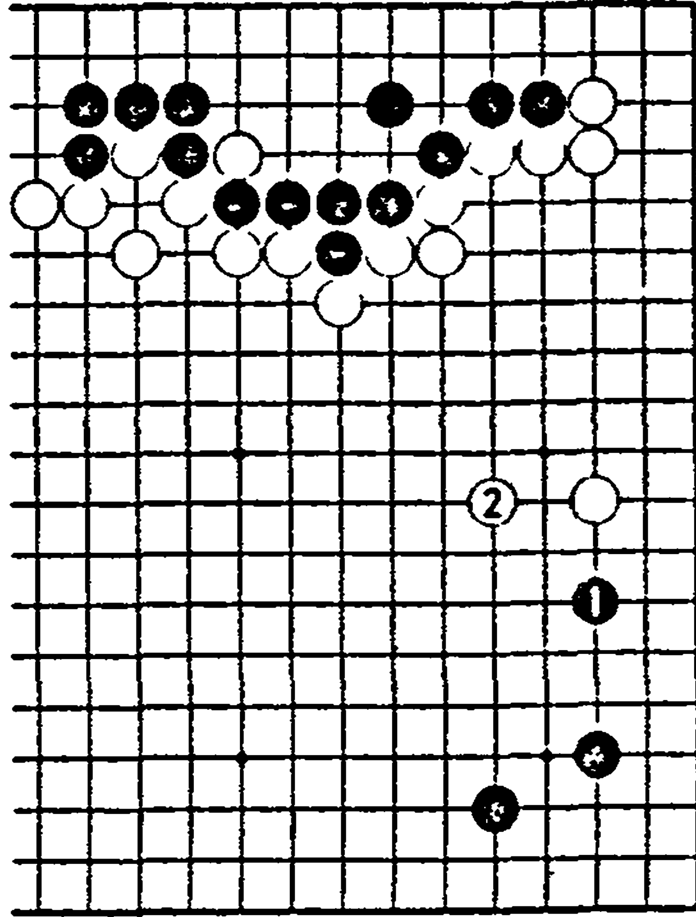
ДI. Ход черных. Как им играть против зоны соперника на правой стороне? В этом примере нет ни граничащих открытых областей, ни слабых групп, которые или надо защищать, или можно атаковать. Следовательно черные должны просто уменьшать зону. Найти правильный ход Вам может помочь знание лучшего для белых хода - хода в "А".

Д2. Ход черных не очень хорош, так как вызывает желаемый белыми ответ.

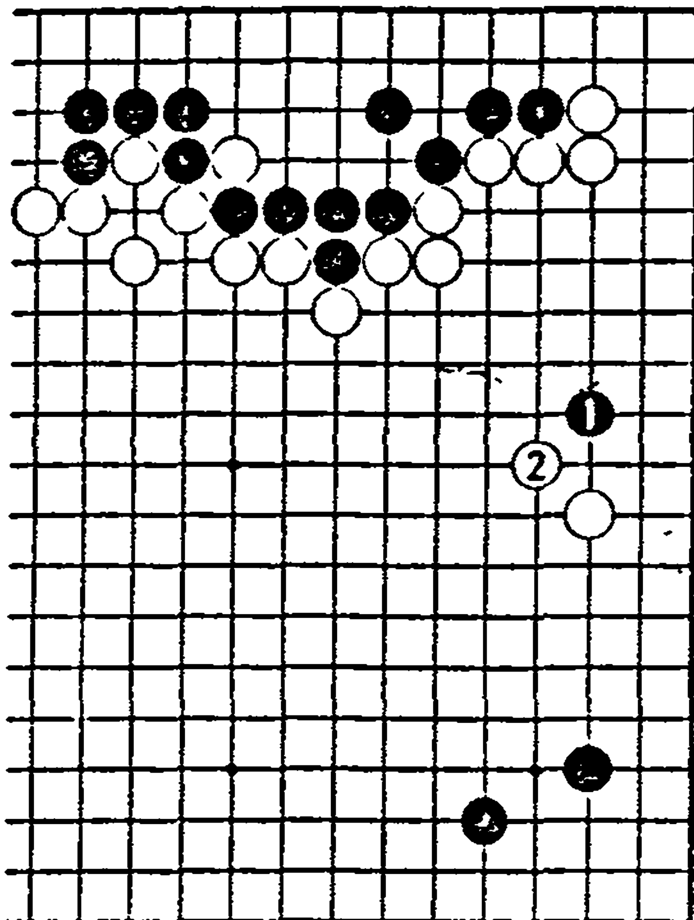
Д3. Следует ли белым вторгаться? Не обсуждая вопросов обоснованности вторжения с точки зрения баланса влияния, проблематичным является и выживание черного камня. Кроме того, вторгнуться и погибнуть - полный крах, а выживание - не обязательно решающий успех. Если черные выживут, то добьются этого в готэ, а белые, получив еще одну стенку, могут использовать темп для построения новой зоны снаружи.



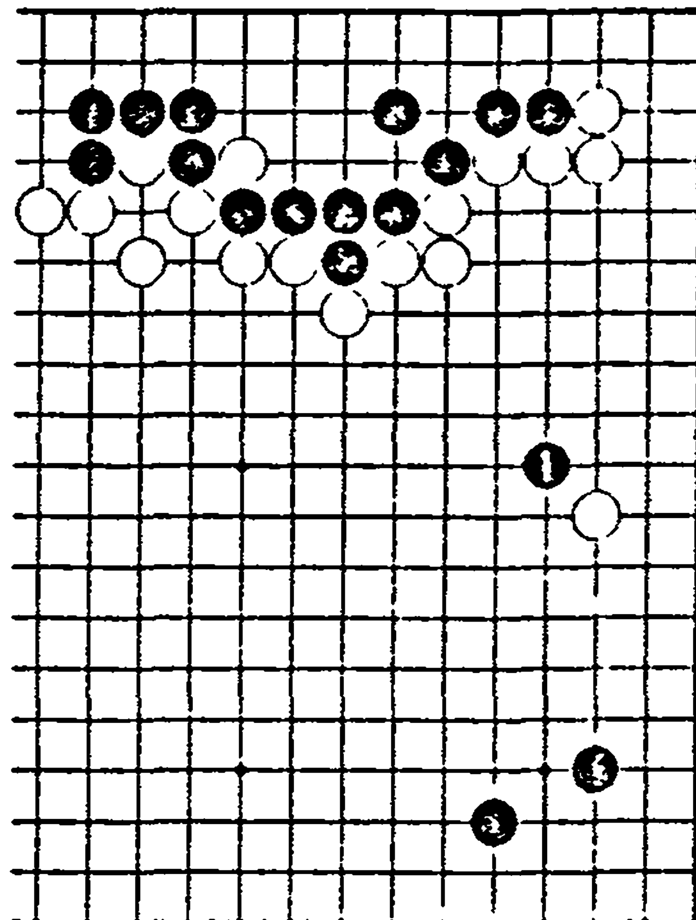
Dia. 1



Dia. 2



Dia. 3



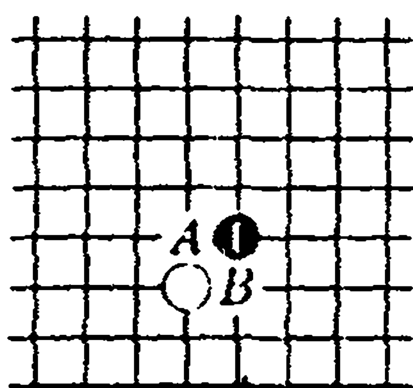
Dia. 4

Д4. Вместо рискованного вторжения черные должны уменьшить зону белых снаружи. Наиболее сильный ход для этого - катацуки I - в данном случае очень эффективен. К чему он приводит? Существует несколько стандартных розыгрышей, кратко рассмотрев их, мы вернемся к образовавшейся позиции и выберем лучший.

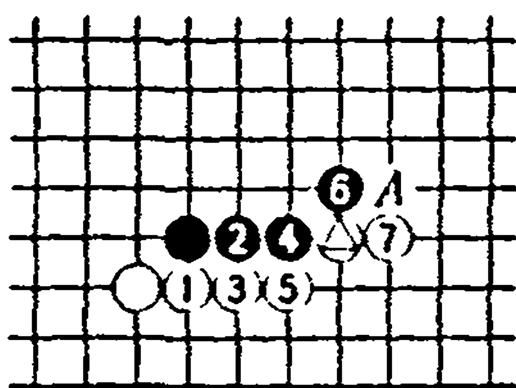
Д5. Обычно на катацуки белые отвечают ходами в "А" и в "В". Горизонтальное вытягивание применяется в основном в двух случаях.

Д6. Во-первых, когда у белых есть камень типа отмеченного. Белые соединяются по третьей линии, поднимаясь ходом 7 еще выше (иногда целесообразно ход 7 делать в "А").

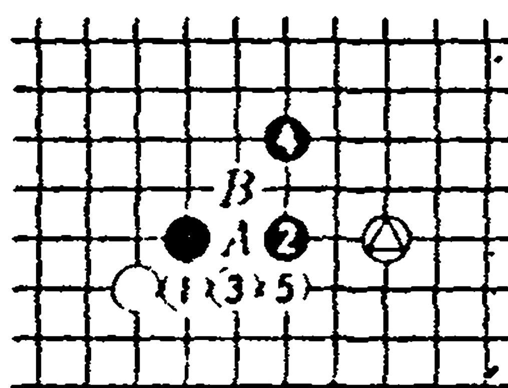
Д7. Когда отмеченный камень находится чуть дальше, ход белых I по-прежнему неплох, но у черных появляется возможность выиграть пункт в развитии вдоль стороны - 2 и к центру - 4. После хода белых 5 черные могут сыграть в другом месте, форма их камней останется легче, чем на Д6. Если белые пойдут 3 в "А", черные ответят 4 в "В", 5 в "3", 6 в "4", 7 в "5". Если белые не ответят на ход 2, то черные сами сыграют в "3".



Dia. 5



Dia. 6

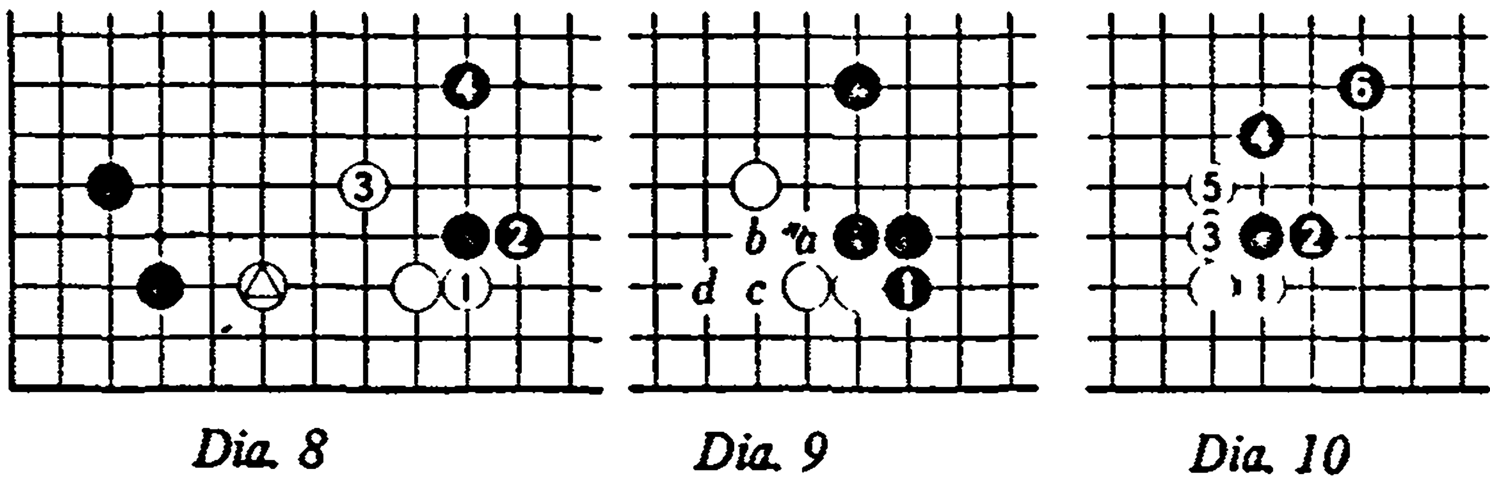


Dia. 7

Д8. Вторым случаем, когда белым стоит играть горизонтально, является наличие распространения по третьей линии в противоположную от катацуки сторону. Ответы черных 2 и 4 стандартные, в этом случае белые сохранили темп. При отсутствии отмеченного камня вариант становится бессмысленный для белых, так как -

Д9. Во-первых, ход I грозит разрезанием (черные в "а", белые в "в", черные в "с"). Во-вторых, даже без хода I черные могут нанести кикаси в "d".

Д10. Избежать этих слабостей можно ходами 3 и 5. Этот вариант иногда применим, но чаще –



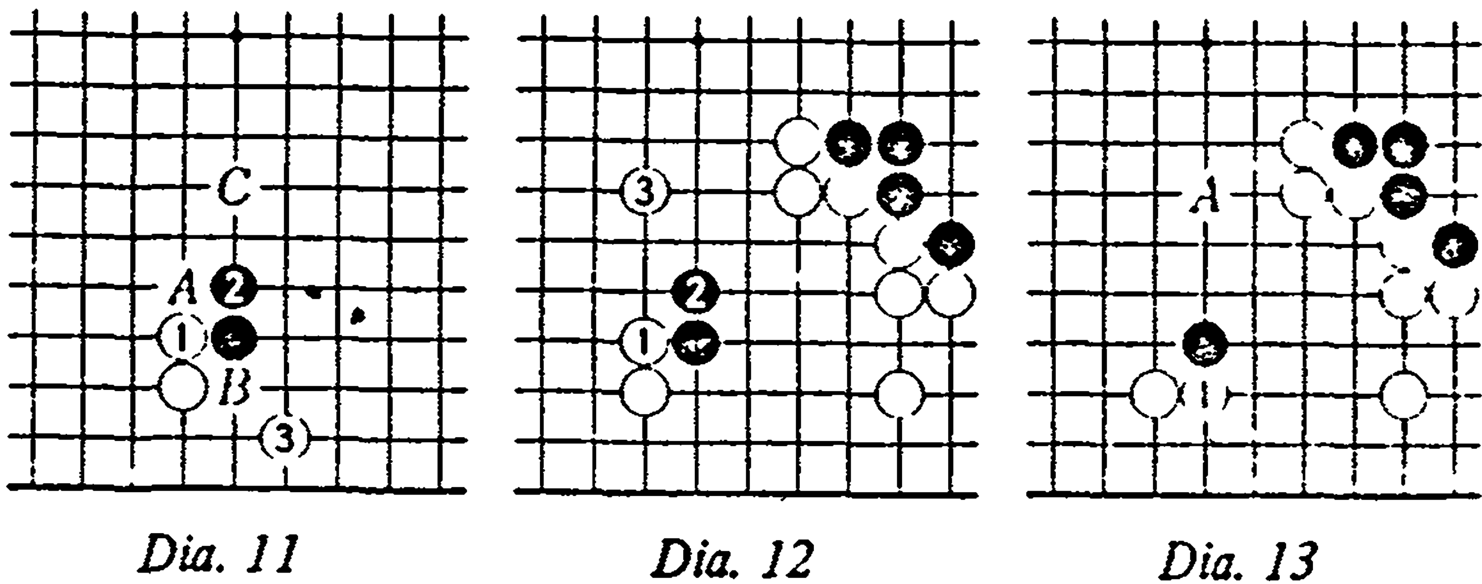
Dia. 8 Dia. 9 Dia. 10

Д11. Белые начинают с вертикального вытягивания. После ответа черных 2 белые могут продолжить в "А" или сыграть 3, что обычно лучше хода в "В". В ответ на ход 3 черные играют или в "А", или в "С".

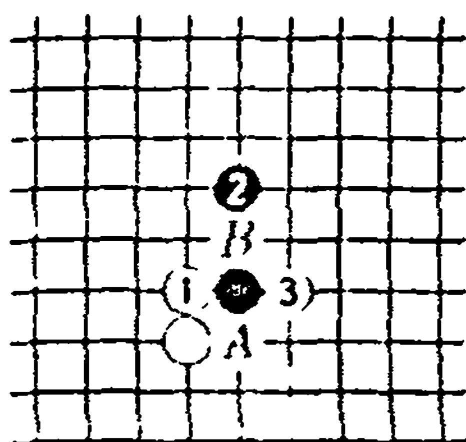
Д12. Ход I может быть и атакующим. Например, если в данном примере черные пойдут 2, то ходом 3 белые захватят 2 камня в плен.

Д13. В данной позиции ход I – признак малодушия. Черные или выскочат ходом в "А", или просто пожертвуют камень, рассматривая его как кикаси, и сыграют в другом месте.

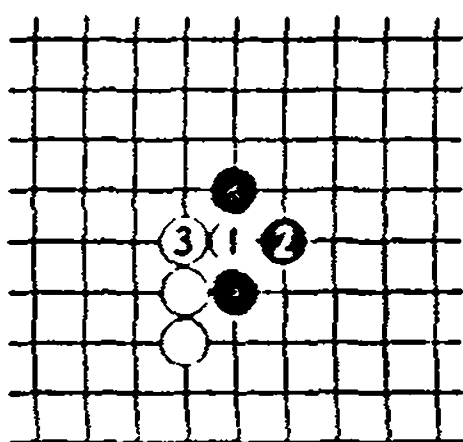
Д14. Если черным необходимо убегать в центр, сохраняя позицию белых легкой (как, например, в ситуации Д12), то следует выпрыгивать 2 Ход 3 – один из возможных ответов (если черные продолжат в "А", белые разрежут в "В").

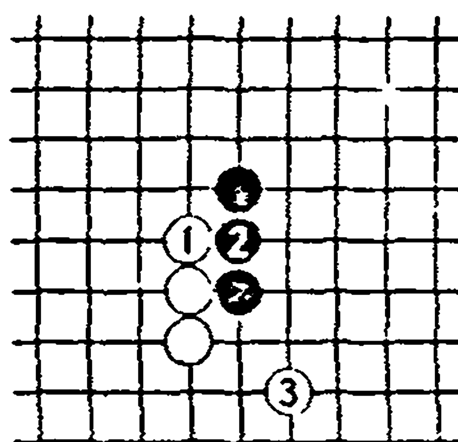


Dia. 11 Dia. 12 Dia. 13



Dia. 14

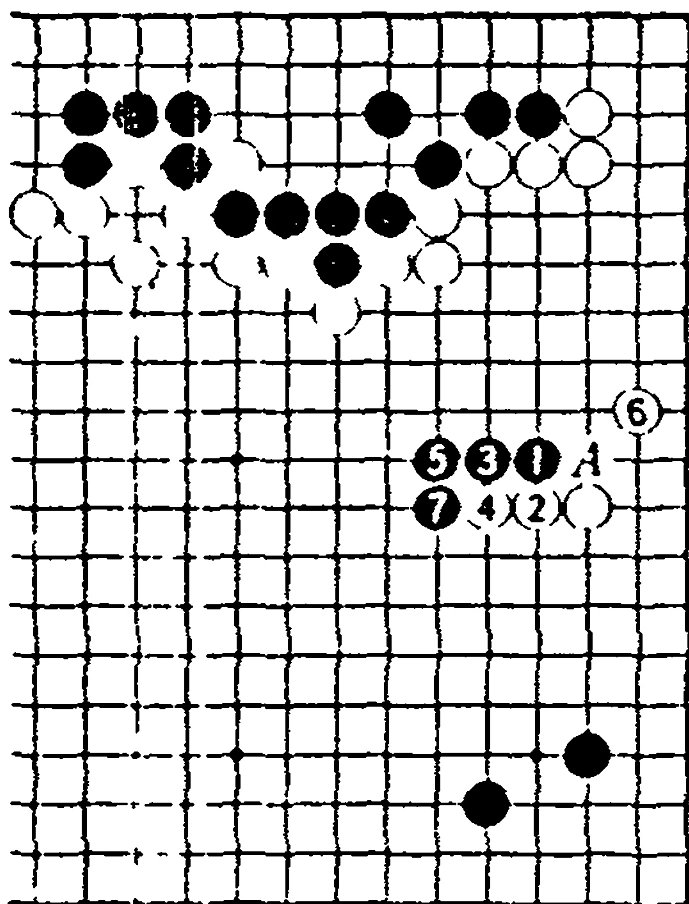

Dia. 15


Dia. 16

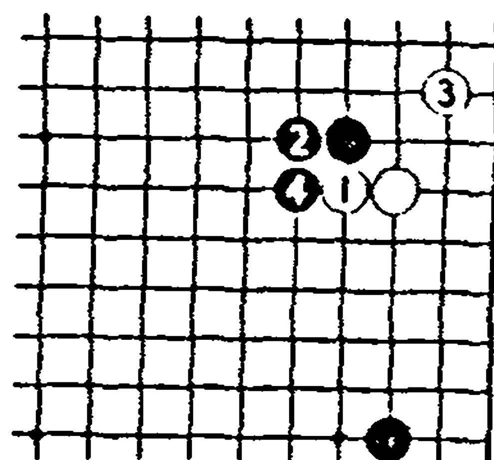
Д15. Разрезание I-· еще один, более агрессивный ответ.

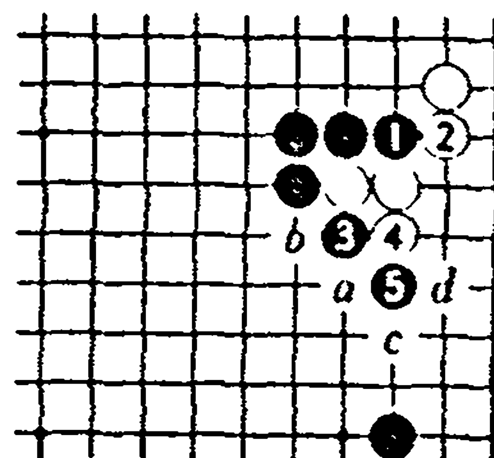
Д16. Белые могут также подняться просто I, позволяя черным соединиться; после хода 3 получается аналогичный ДII результат.

Д17. Вернемся к исходной позиции. Белые отвечают на ход I вытягиванием к центру I и 4, а затем играют 6. Учитывая силу в центре, ход 2 в "А" был бы очень уж покорным. Черные защищаются ходом 7. Белые поднимались дважды из-за -



Dia. 17


Dia. 18



Dia. 19

Д18. Если тянутся только 1 раз, то черные ходом 4 сыграют на голову двух камней. У белых получается существенно меньше дамэ.

Д19. Например, в дальнейшем черные могут провести комбинацию 1-5. Обычно добиться успеха такими ходами не удается, так как белые, играя в "а", черные в "в", белые в "с", съедают камень 5, но в данном случае этот вариант не проходит - ход черных в " d " означает угрозу жизни трех белых камней.

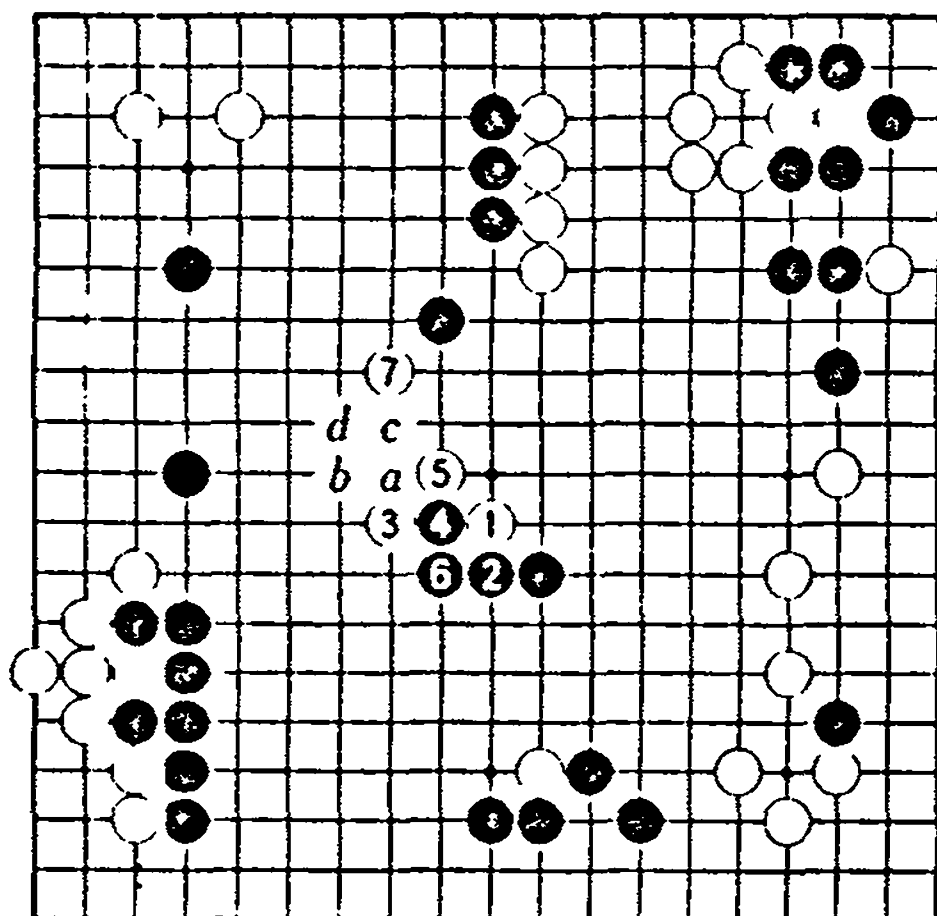
Возвращаясь к Д17, обратите внимание насколько точно катацуки выполняет задачу уменьшения зоны белых. Причем размеры территории оказались не больше, чем при успешном вторжении, а черные еще и развернулись в центр. Кроме того, стенка белых, построенная ходами 2 и 4, играет против симари и малоэффективна; это еще одно из достоинств хода 1.

Dia. 20

Катацуки может применяться не только против камней на третьей линии, но и против камней на четвертой, хотя при этом остается больше территории на стороне. Иногда этот ход встречается и в центре.

Д20. Как белым бороться с большим мойо черных? Эта задача кажется достаточно сложной пока не догадаешься сыграть катацуки.

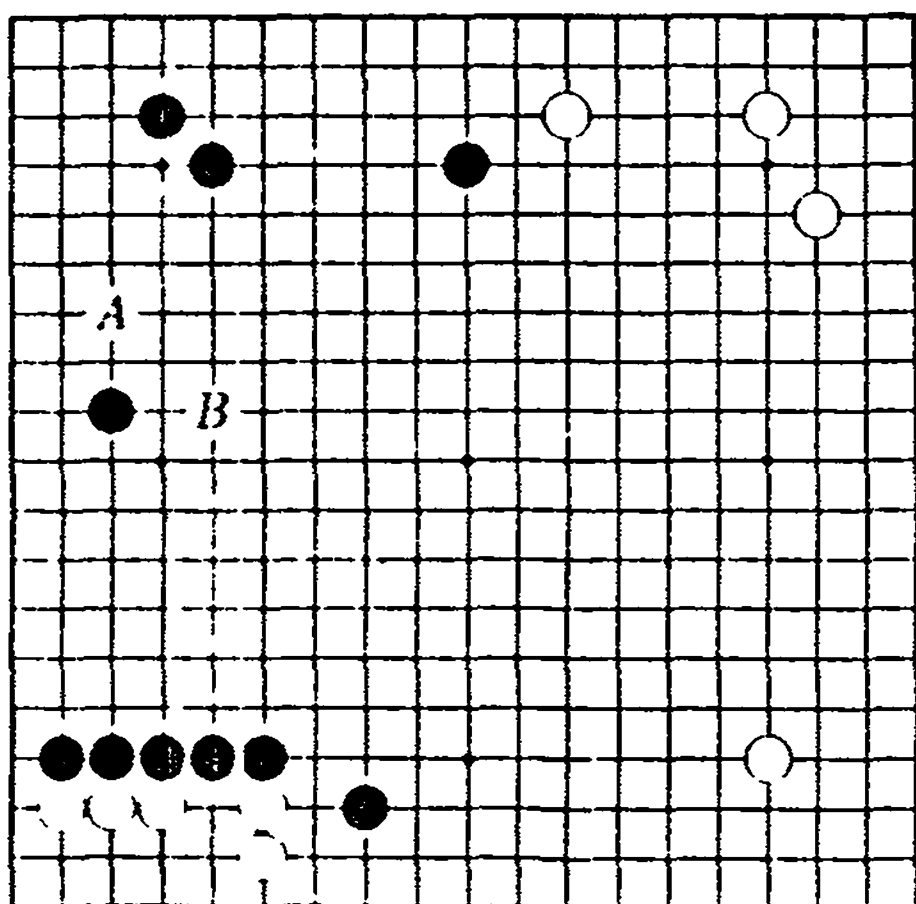
Д21. Продолжение после катацуки 1 - последовательность из партии за титул Хонинбо между Сакатой (белые) и Такагавой. Если теперь черные бездумно разрежут в "а", белые пожертвуют камни 1 и 5 ходами в "в", черные в "с", белые в " d ".



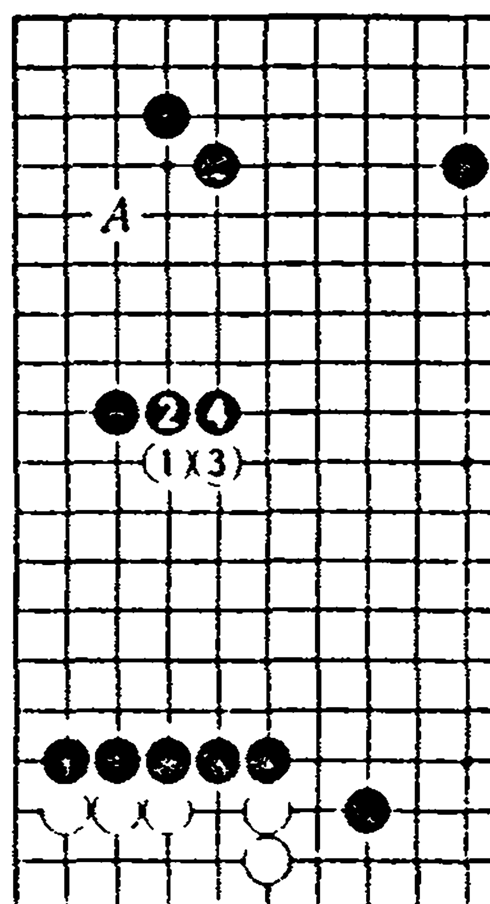
Dia. 21 Накрывание

Д1. В данной позиции задача белых очевидна: необходимо или вторгнуться, или уменьшить зону черных. Причем, особых предпосылок ни для того, ни для другого нет. Вторжение на верхнюю сторону особого смысла не имеет, так как сторона итак открыта справа. Вторжение в верхнюю часть левой стороны более разумно, но представьте себе последствия обмена: белые в "А", черные в "В". Атакуя белую группу, черные получат значительную территорию. Означает ли это необходимость вторжения в нижнюю часть левой стороны? Нет, так как в этом случае черные получат очки вверху за счет атаки.

Д2. Раз вторжение не принесет желаемого результата, белые должны попытаться уменьшить зону, играя снаружи. Катацуки в данном слу-



Dia. 1

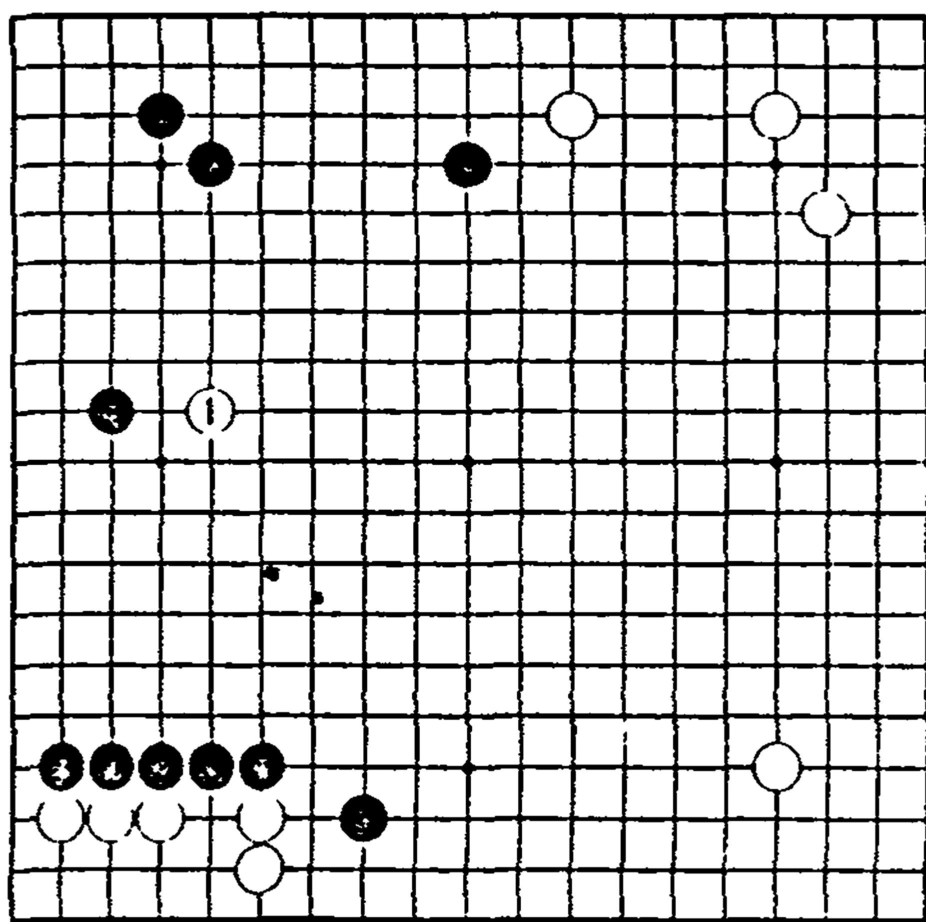


Dia. 2

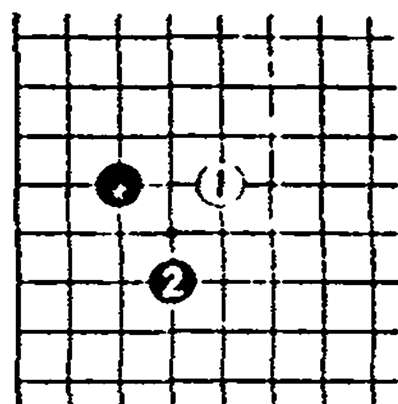
чае - неэффективный вариант. Черные начнут подниматься к центру, получая с одной из сторон немалую территорию. Ход белых 1 на данной диаграмме заслуживал бы внимания, если бы отмеченный камень находился в "А", что делало бы позицию черных на верхней части левой стороны более низкой. В позиции Д1 требуется ход, играющий одинаково в обоих направлениях.

Д3. Этому требованию отвечает накрывание 1. Этот ход стандартный и имеет несколько устоявшихся вариантов, которые мы рассмотрим перед продолжением игры в данной позиции.

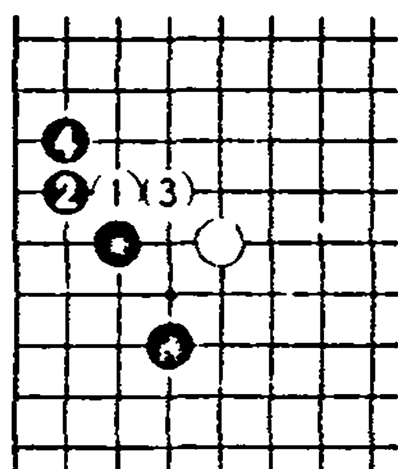
Д4. Наверное, самым распространенным ответом на накрывание является кэйма.



Dia. 3



Dia. 4

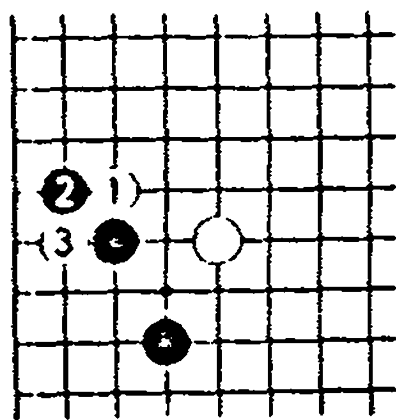


Dia. 5

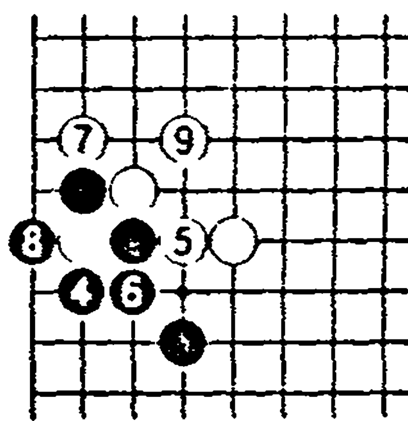
Д5. Наиболее сильным продолжением за белых считается атака 1. В ответ на ханэ 2 белые соединятся 3, прижимая соперника к второй линии.

Д6. Белые могут также пойти на взаимоперерезание, готовясь пожертвовать камень.

Д7. Продолжая Д6, белые строят форму, отдавая камень, забрать который требует от черных потери нескольких темпов. Существует несколько вариантов данного розыгрыша, например, ход белых 5 в "6"; они тоже применяются в партиях.

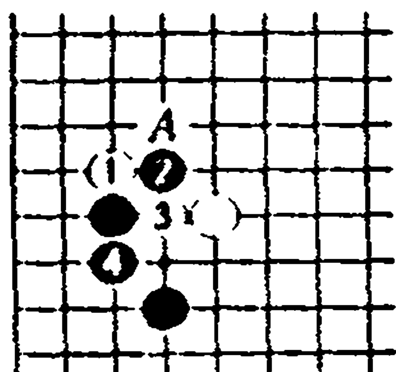


Dia. 6

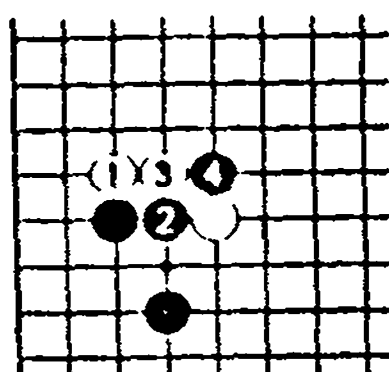


Dia. 7

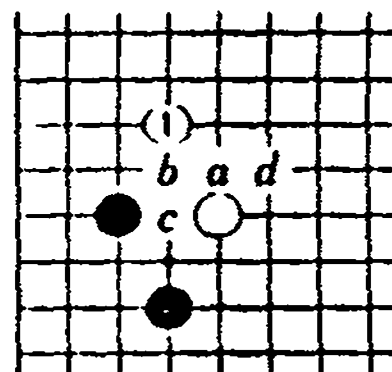
Д8. Однако существует немало случаев, когда атака I неприемлема. Предположим, что черные играют ханэ сверху 2, а затем играют 4. Если белые не могут начинать ситё ходом в "А", то может возникнуть необходимость выживать камнем I.



Dia. 8



Dia. 9



Dia. 10

Д9. Еще одна опасность заключается в том, что черные не будут следовать этим вариантам, а сыграют как на данной диаграмме. Если белых не устраивает ни эта последовательность, ни Д8, то хода I лучше избежать.

Д10. В таких случаях лучше ставить более легкие формы, например ход I, хотя и его возможность зависит от ситё после: черные в " а", белые в "в", черные в "с", белые в "d". Если белые не могут найти приемлемого продолжения, то стоит оставить накрывающий камень как кикаси и сыграть в другом месте.

Д11. Кроме кэймы у черных есть еще несколько стандартных способов ответить на накрывание. Одним из них является атака I. Существует два случая, когда оправдан данный вариант.

Д12. Во-первых, когда черные хотят защитить территорию с обеих сторон. В данном случае они продолжают, играя косуми 5.

Д13. Во-вторых, когда можно получить много очков с одной стороны; при этом после Д11 черные дважды играют ханэ 5 и 7.

Д14. Белые могут попытаться расстроить планы соперника ходом I, но тогда черные разрезают 2. Возможность такого разрезания делает атаку вплотную более агрессивным ходом по сравнению с кэймой, хотя при этом белые и усиливаются.

Dia. 11

Dia. 12

Dia. 13

Dia. 14

Д15. В позиции, которую мы рассматривали, черным не следует усиливать камень соперника ходом вплотную, так как даже при спокойной кэйме у белых нет хорошего продолжения. Ход в "А" был бы плох из-за вариантов, показанных на Д8 и Д9, ответная кэйма 2 приводит к разрезанию 3 и 5, а ситё не проходит. Менее всего белым хотелось бы заботиться о двух слабых группах в зоне соперника.

Д16. Следовательно, белые должны ставить еще более легкие формы, например, ходами I-7, что даст им гибкую позицию в середине черной зоны. Черные получили немало очков на правой стороне (это естественно - вспомните о размере их зоны), а у белых появилось полезное влияние в центре.

Dia. 15

Dia. 16

Вторжения

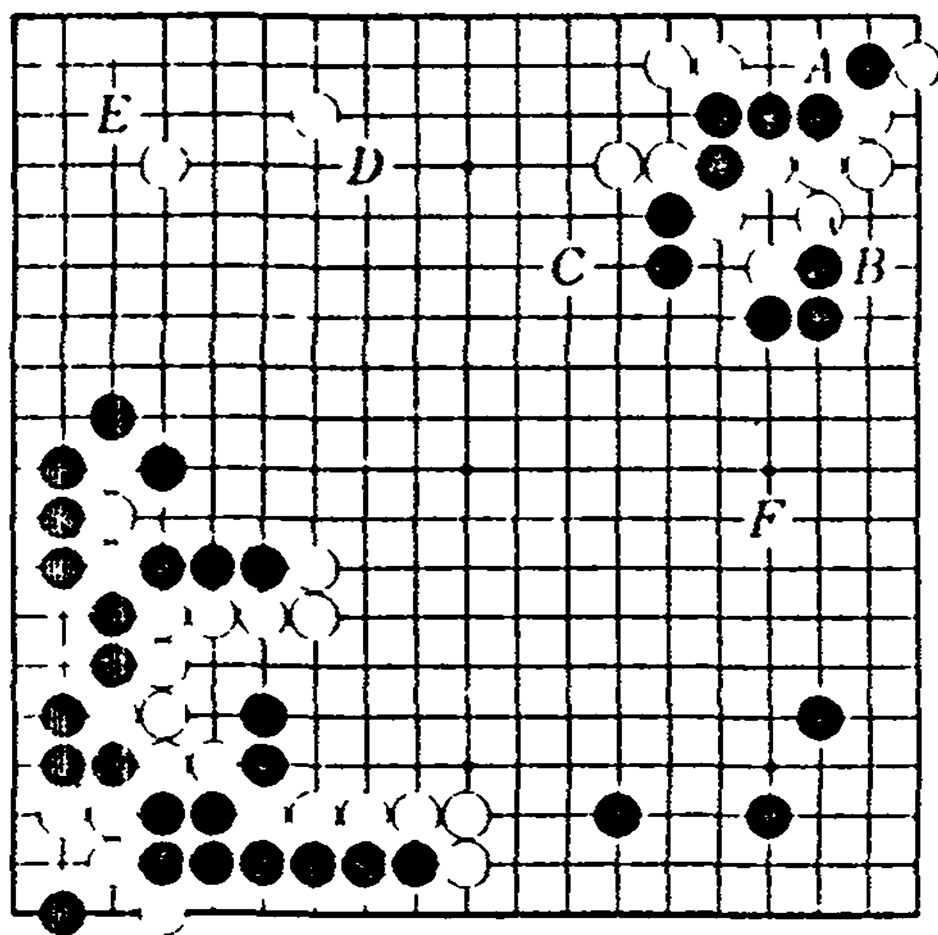
До данного момента мы расхваливали ходы, уменьшающие зону, и отрицательно относились к вторжениям. Рассмотрим примеры, когда ситуация обратная.

Д1. Ход белых. Черные камни в правом верхнем углу мертвы, на ход в "А" белые ответят в "В" и выиграют сэмэай. Белые камни в нижнем левом углу также практически мертвы: остается лишь возможность непрямого ко, что можно не учитывать. В итоге судьбу партии решает соотношение зоны черных на правой стороне и белых вверху.

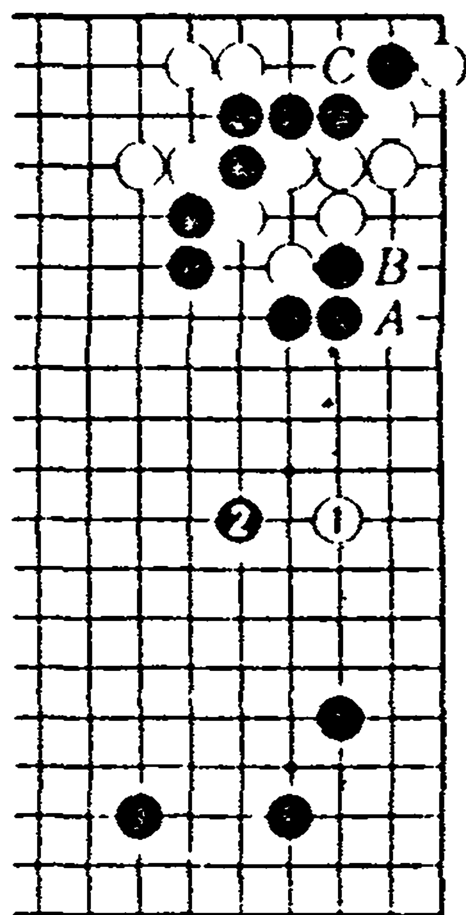
Разделительная полоса между зонами проходит около пункта "С", но в данной позиции ход в эту точку не лучший по двум соображениям.

Во-первых, увеличение зоны белых уже ограничено влиянием черной группы на середине левой стороны. Несмотря на наличие камня в "с", черные могут пойти в "Д", "Е" или еще куда-нибудь в этой области, рассчитывая на крепкую поддержку своих сил.

Во-вторых, влияние белой группы в левой нижней четверти доски направлено в зону черных и прямо призывает к вторжению и активной борьбе (вспомните главу I). Если белые пойдут в "С", черные ответят в " F ",и возможность вторжения окажется упущенной.



Dia. 1



Dia. 2

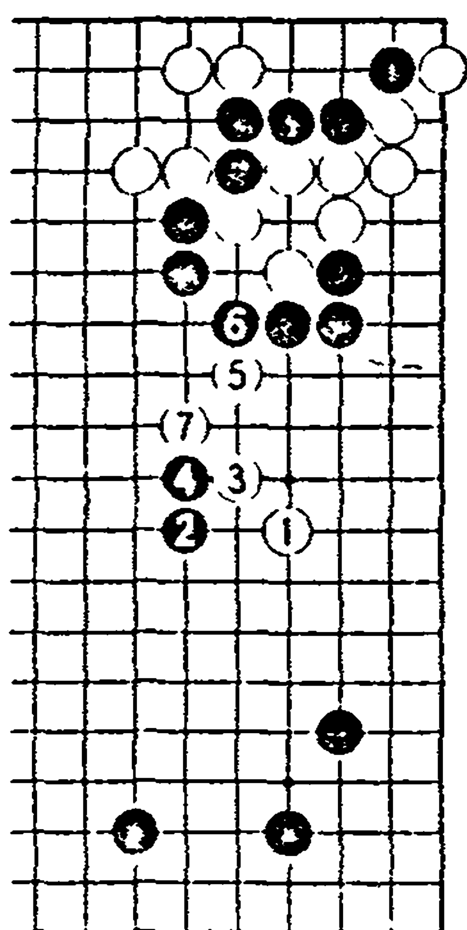
Д2. Следовательно, позиция требует вторжения, и перед белыми стоит задача выбрать конкретную точку. Как Вы смотрите на ход I, например, в середину позиции на третью линию? Черные ответят накрыванием 2, что будет очень сильной атакой, учитывая возможность черных сделать сэнтэ ход в "А" или "В", угрожающие продолжением в "С".

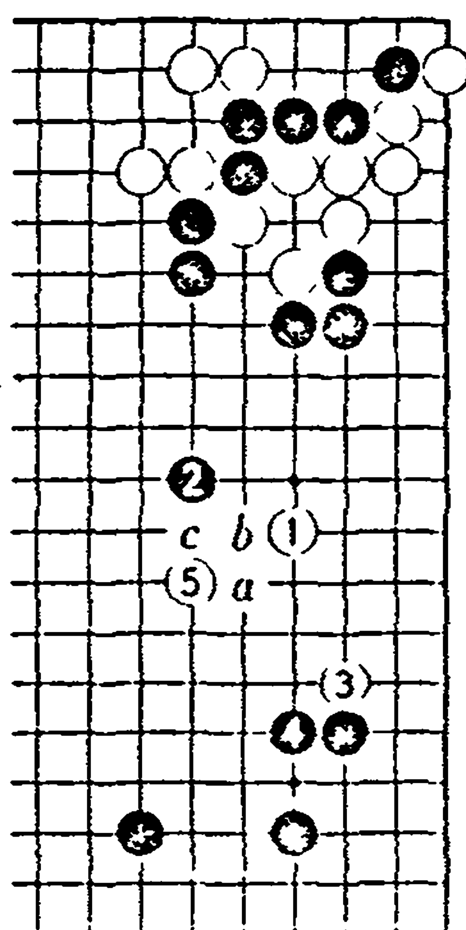
Д3. Попробуем сдвинуть камень на четвертую линию. Теперь положение значительно лучше: если черные попробуют накрывание, то белые не только вырвутся наружу, но и начнут атаку верхней группы соперника.

Д4. Следовать варианту Д3 черные не могут, поэтому они делают более осторожный ход 2, а белые играют 3. Если черные ответят 4, то белые могут спокойно ходить 5, так как камень 3 защищает их от атаки: черные в "а", белые в "в", черные в "с". Данная позиция взята из партии Исиды Акиры, а последовательность отражает произошедшие события. Выбор хода 4 обусловлен следующим.

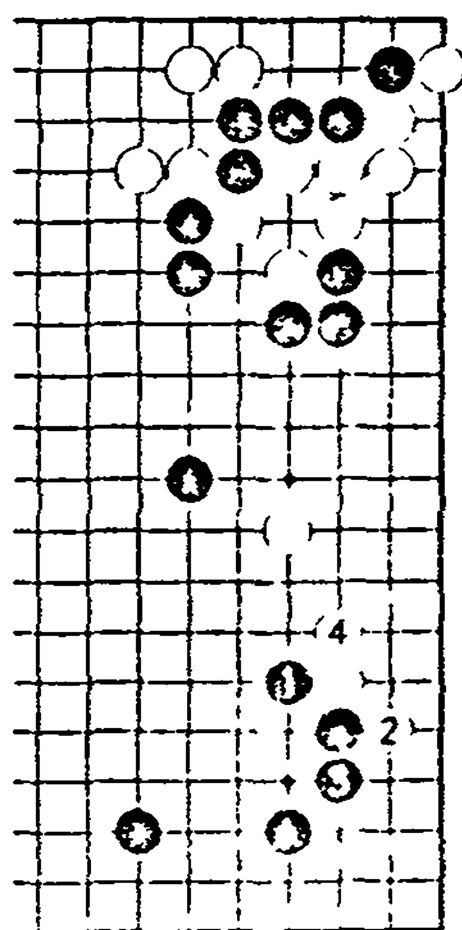
Д5. Играть ханэ I - значит попасться на провоцирующий ход: черные только помогают сопернику построить удобную для выживания форму. Варианты ответа 3 в"4" рассмотрите, пожалуйста, самостоятельно.

Выбор пункта для вторжения определяют два правила: во-первых, играть около центра зоны и, во-вторых, пытаться использовать слабости. Приведем три примера:


Dia. 3



Dia 4


Dia. 5

Д6. Пример I. В данной позиции белые должны вторгаться ходом I, используя силу стенки из трех камней, наличие которой дает также возможность пойти в "А".

Д7. Естественный для черных ответ - накрывание I. Белые не делают сразу ход в "А", сохраняя его как важный резерв, а играют 2, угрожая продолжить в "В". Если черные пойдут 3, белые скользнут в угол 4. Последний ход может показаться рискованным, но -

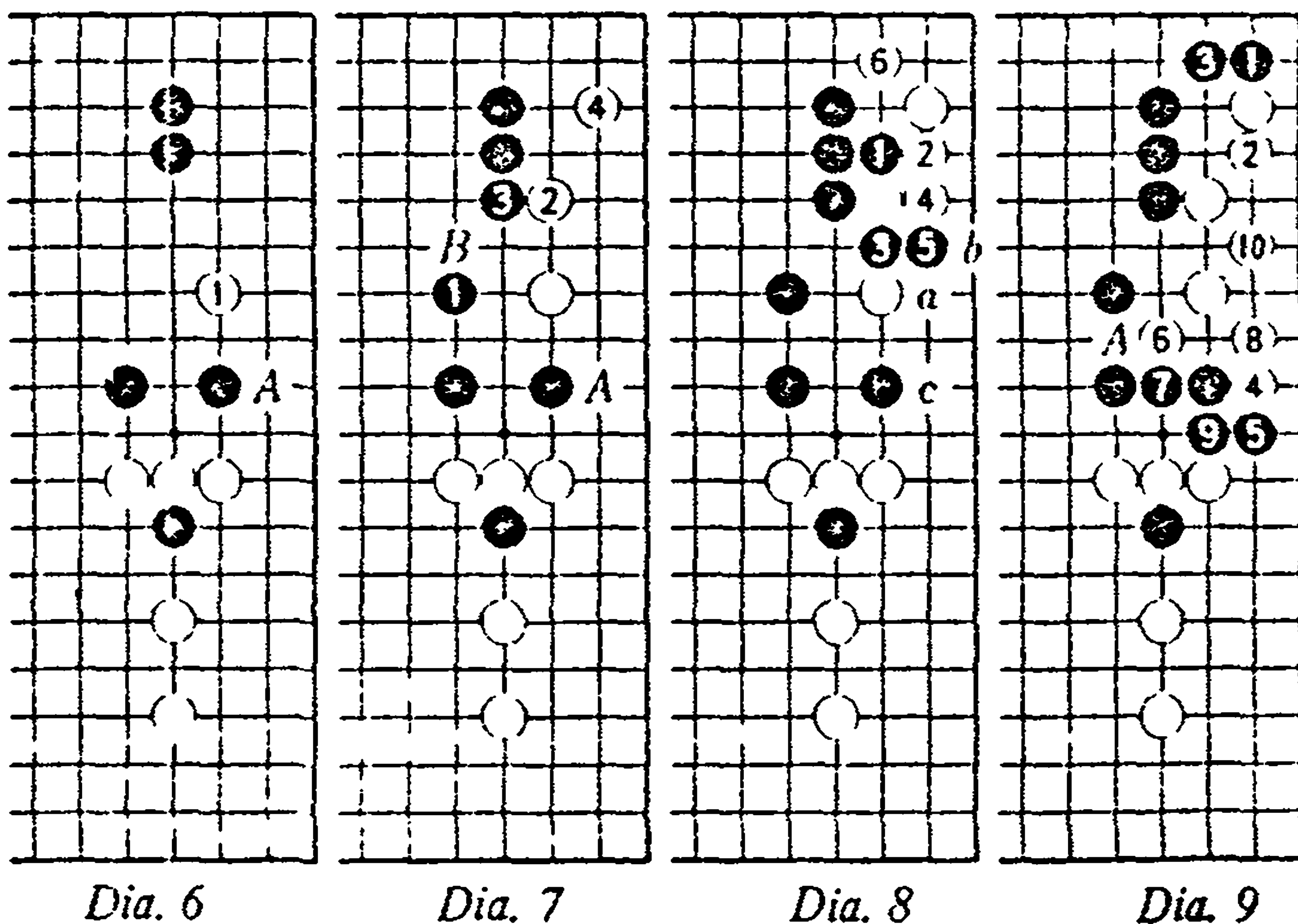
Д8. Если черные атакуют ходами I-5, белые выживают 6. При этом сохраняется возможность: белые в "а", черные в "в", белые в "с". Вторжение оказалось очень удачным.

Д9. Черные вынуждены, следовательно, играть I и 3, и теперь пришло время белым играть 4. Ходы 5-10 мы уже изучали; после хода 10 черные должны считаться с угрозой хода в "А", что немаловажно.

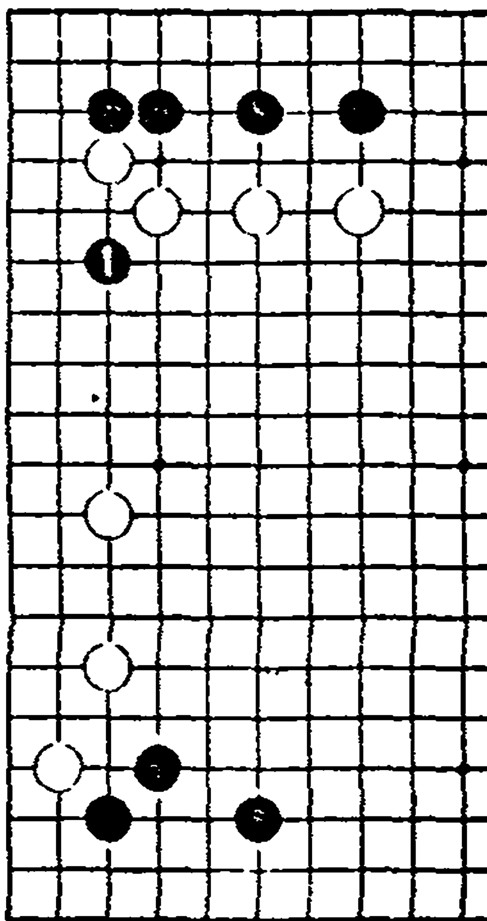
Вы, наверное, скажете, что возможность такого успешного вторжения никогда не пришла бы Вам в голову, так как Вы и не подозревали о ходе 4 на Д7. Да, большинство любителей тоже скорее всего упустили бы эту возможность. Однако она не единственна. Если Вы имеете хотя бы представление о ходах 4 и 6 на Д9, то вторжение I не кончится неудачей, хотя результат будет не столь эффективен.

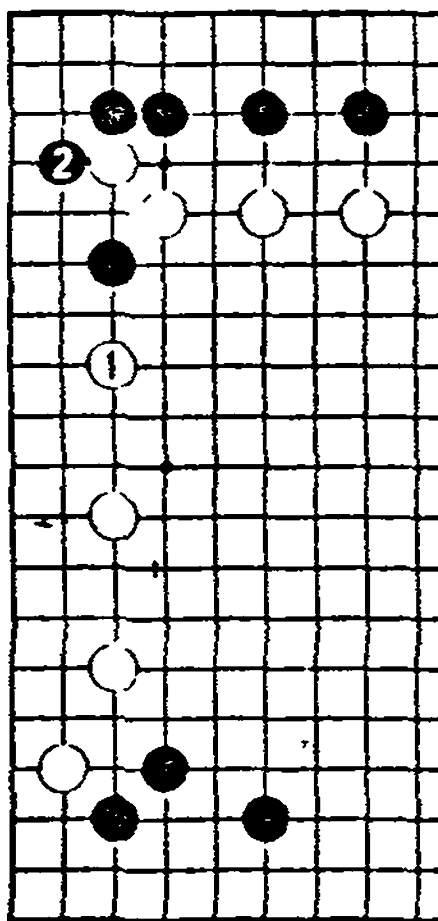
Д10. Пример 2. В данном случае хорошее вторжение - антикосуми тэсудзи (см.главу 3). У этого хода следующие достоинства:

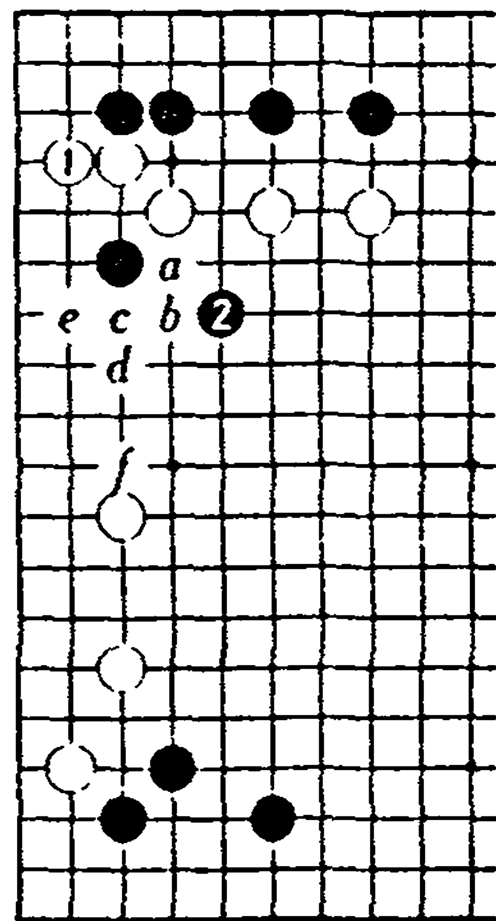
Д11. Если белые атакуют I, то черные соединяются 2.



Dia. 6 Dia. 7 Dia. 8 Dia. 9


Dia. 10

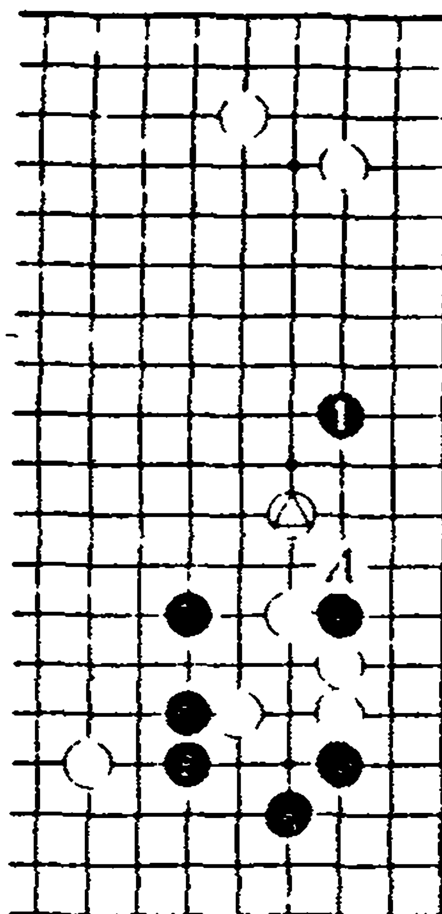

Dia. 11



Dia. 12

Д12. Естественный ответ для белых - не дать сопернику соединиться (ход I велик и с точки зрения ёсэ - угроза территории в углу). Черные могут продолжать по-разному, например, играя 2. В этом случае на ход белых в "а" они ответят в "в", белые в "с", черные в "d", белые в "е", черные в "f". Ход в "f" - распространенное тэсудзи, дающее прекрасную форму.

Д13. Пример 3. Ход черных I, угрожающий продолжением в "А" - удачное вторжение. Данный пункт выбран не случайно - это атака кэймой отмеченного белого камня на четвертой линии, стандартно его ослабляющая. Если белые не ответят на ход I, то -

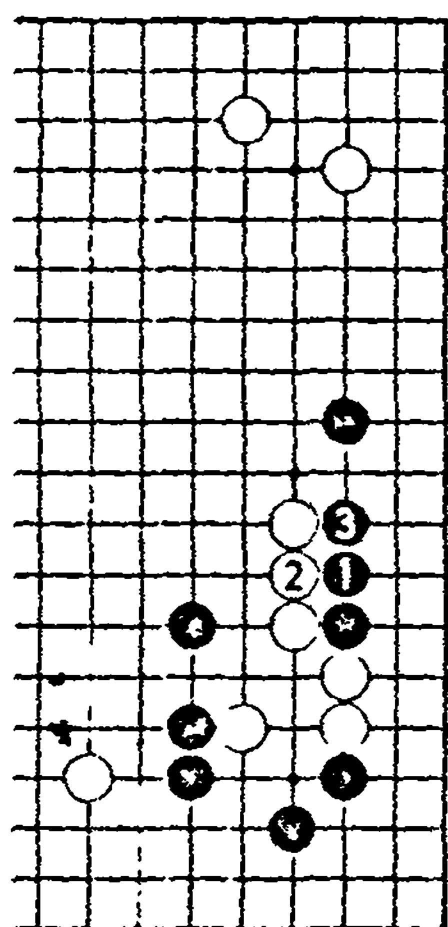


Dia. 13

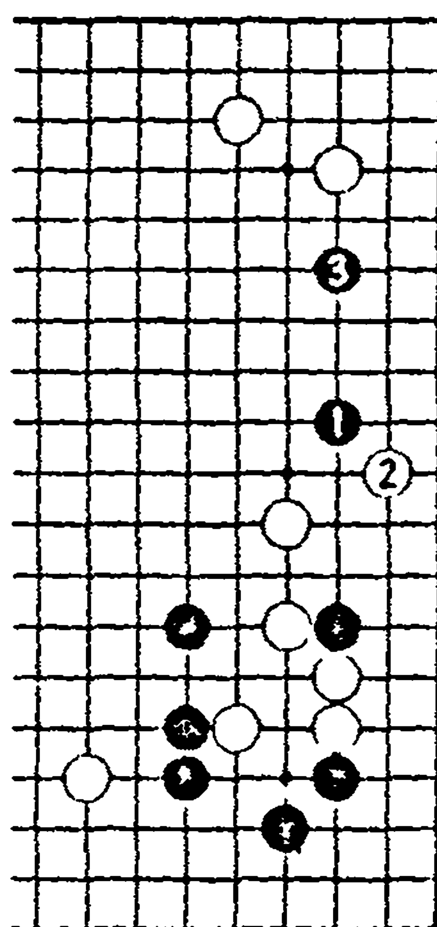
Д14. После ходов I и 3 уже белая группа окажется под атакой.

Д15. Если белые защитят свою группу ходом 2, то черные, распространяясь 3, получат прекрасный результат. Обмен I-2 очень удачен.

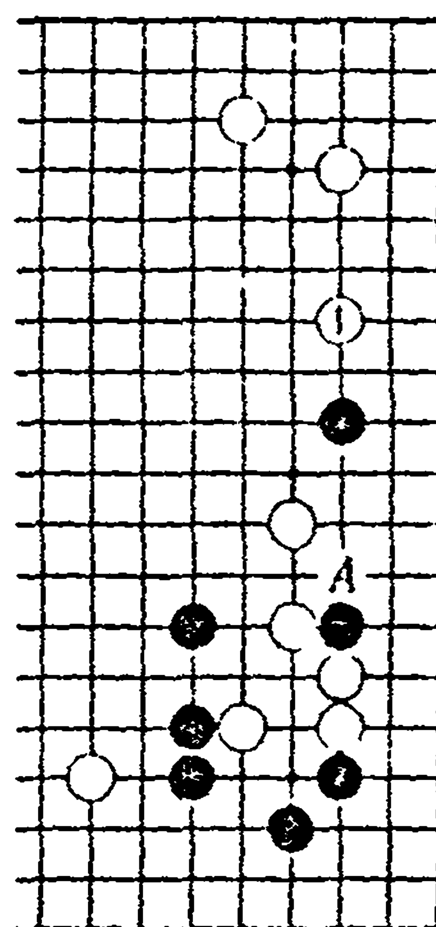
Д16. Лучший ответ для белых - контратака сверху I. Этот ход не дает черным распространиться по стороне и косвенно препятствует ходу в "А".



Dia. 14



Dia. 15

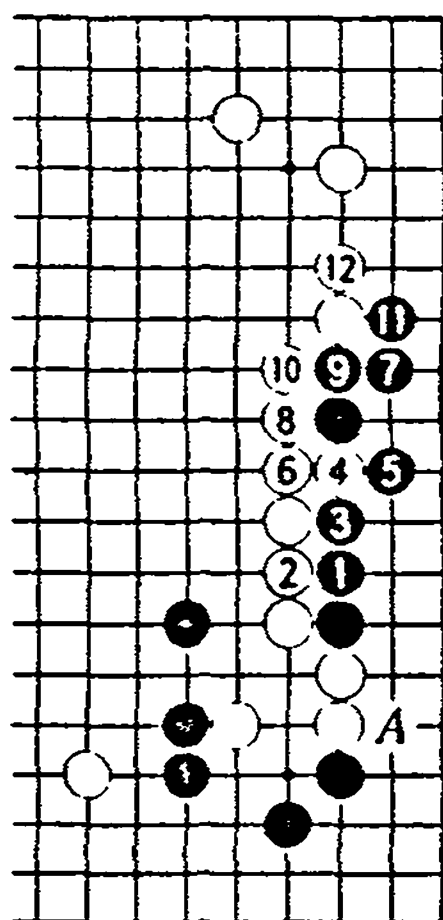


Dia. 16

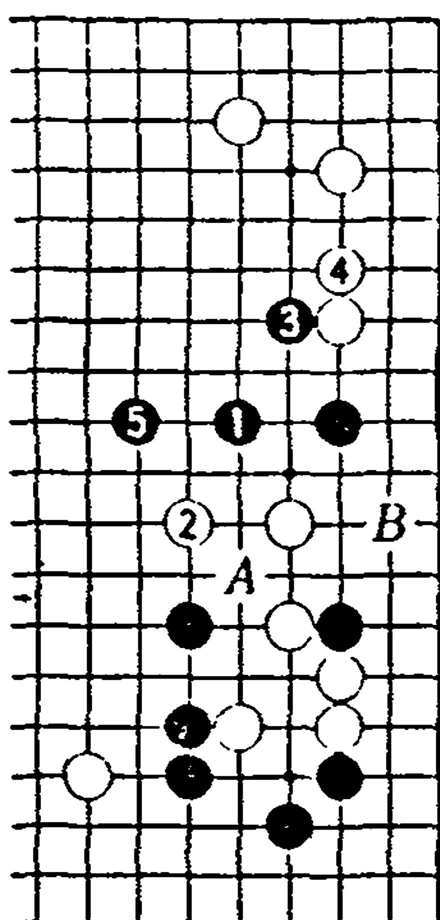
Д17. Если черные сыграют I и 3, белые получат сильнейшую стенку ходами 4-12. Такой результат не может удовлетворять черных - соперник соединен и в безопасности, а собственная позиция слишком сжата. К тому же ход белых в "А" угрожает и группе вверху, и территории в углу. Черные не должны играть этот вариант.

Д18. Черные должны вырываться в центр, не давая сопернику соединяться и укрепляться. После хода 5 они угрожают ходами в "А" и в "В", обеспечивая себе преимущество в борьбе. Такое вторжение надо расценивать как удачное.

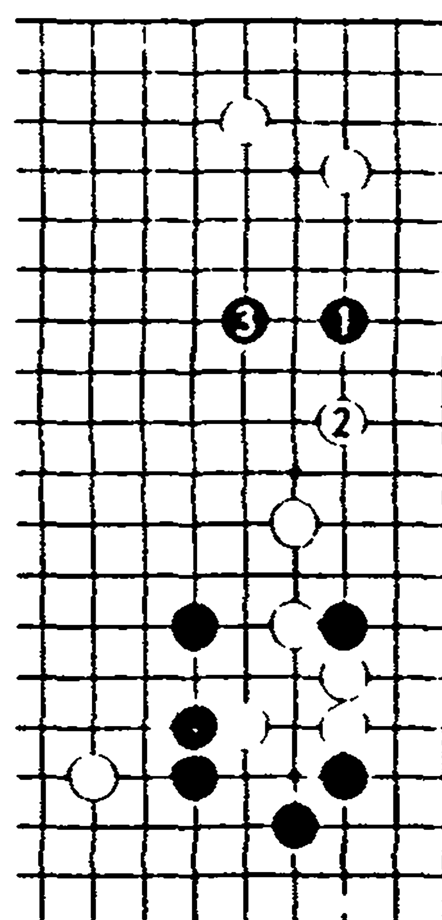
Д19. Вторжение ходами данной диаграммы, позволяющим сопернику прикрыть свои слабости, гораздо хуже. В данном случае слабая группа черных находится между двумя крепкими белыми; ей предстоит бороться в неблагоприятной обстановке.



Dia. 17



Dia. 18

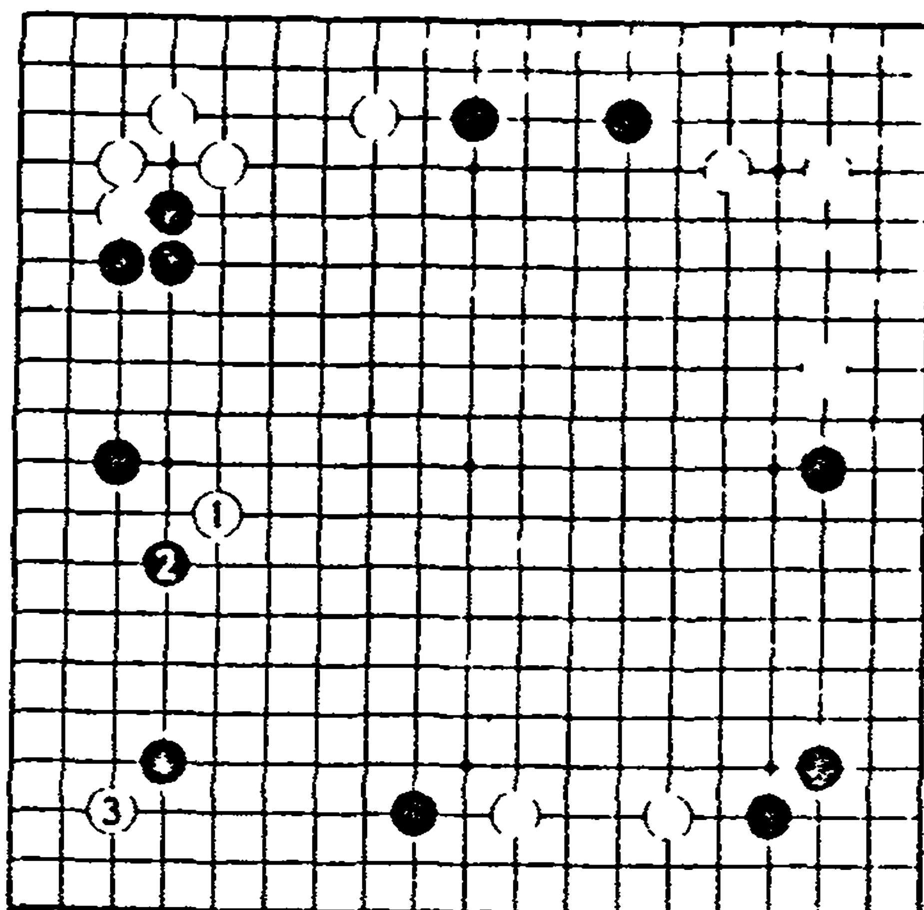


Dia. 19

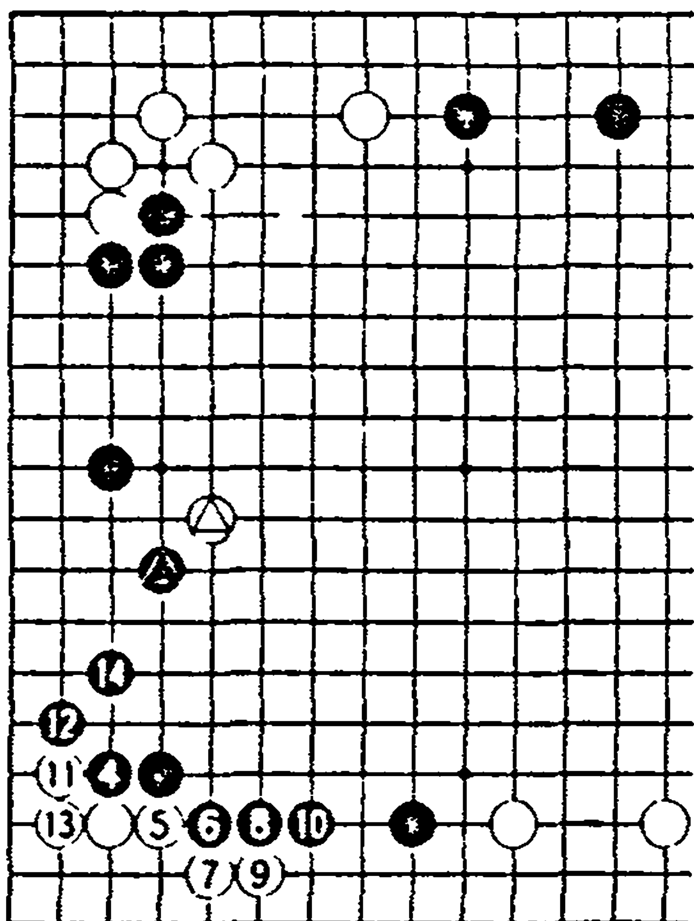
Ставьте гибкие формы при вторжениях и уменьшении зон соперника

Операциям по борьбе с зонами соперника очень часто помогают кикаси, ходы-вопросы, в общем вся тактика, которую можно назвать "ударь и отбеги". Основная идея такой игры - строить, играя в чужой зоне, гибкие, легкие формы, не заботиться о каждом конкретном камне. Приведем пример.

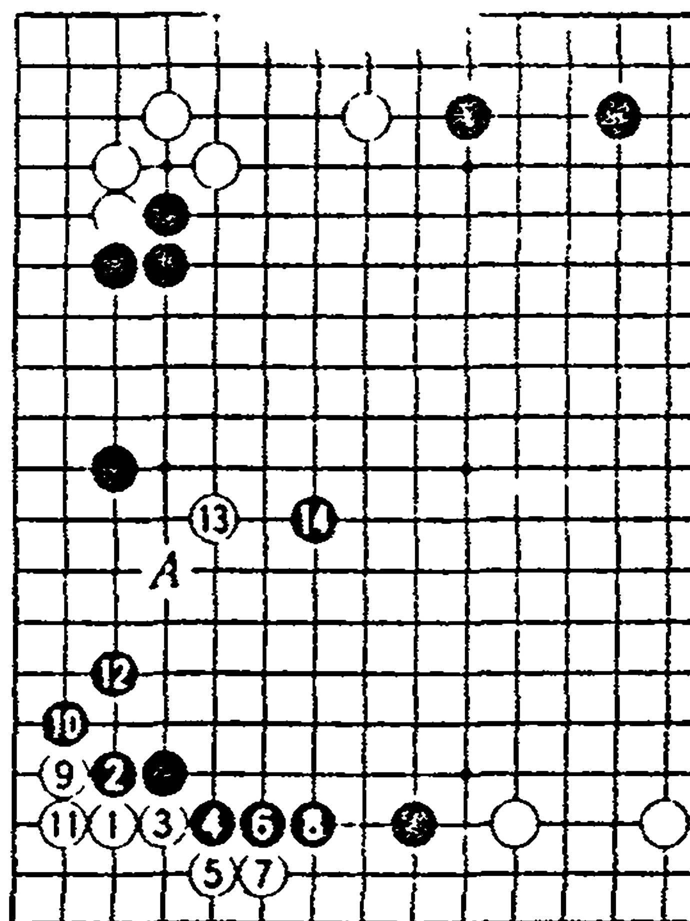
Д1. В данной позиции белые могут попытаться уменьшить зону снаружи, можно попытаться вторгаться, но лучший способ - сделать сначала уменьшающий ход, а затем вторгнуться в угол до того, как черные его прикроют.



Dia. 1



Dia. 2

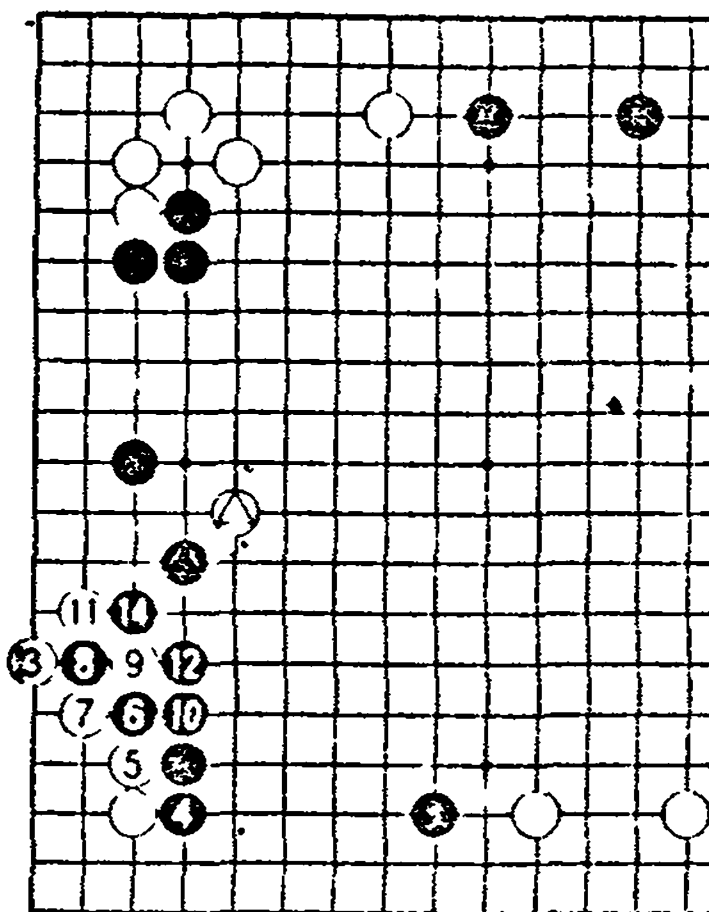


Dia. 3

Д2. Продолжая предыдущую диаграмму, черные играют 4 с данной стороны, так как в этом направлении их зона шире, но в результате обмен отмеченными камнями оказался явно в пользу белых.

Д3. Если же белые сначала вторгнутся в угол, а затем сыграют 13, то черные, конечно, не ответят в "А", а начнут атаку 14.

Д4. Чтобы не делать обмен отмеченными камнями в пользу белых, черные могут повернуть стенку в другую сторону и сыграть нидан банэ дзёсэки. В данном случае обмен в пользу черных, так как получается, что белые вынудили соперника соединяться. С другой стороны, стенка черных повернута в узкую сторону, что является важным стратегическим недостатком позиции; вызвав его, отмеченный белый камень выполнил свою задачу.



Dia. 4

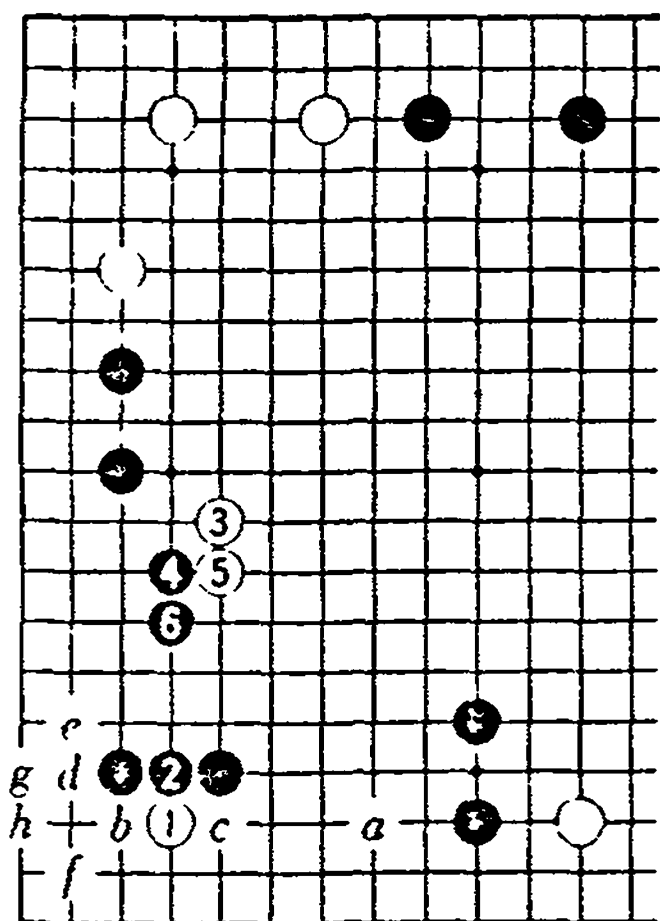
В предыдущей позиции белые сначала сыграли снаружи, а затем вторглись в угол. В данной позиции угол более закрыт; поэтому эффективной может быть обратная последовательность.

Д5. Белым стоит начать с хода I в углу. Если черные соединятся 2, белые переключаются на игру снаружи, уменьшая зону соперника ходами 3.и 5. В дальнейшем белые могут использовать наличие камня ходом в "а" или вернуть к игре в углу ходами белые в "в" - черные в " h ", что приводит к ко. Возможность последнего особенно неприятна; поэтому черные предпочли бы, чтобы камень 2 находился бы в "в" или "с". К тому же наличие камня 2 приводит к некоторой переконцентрации после ходов 4 и 6.

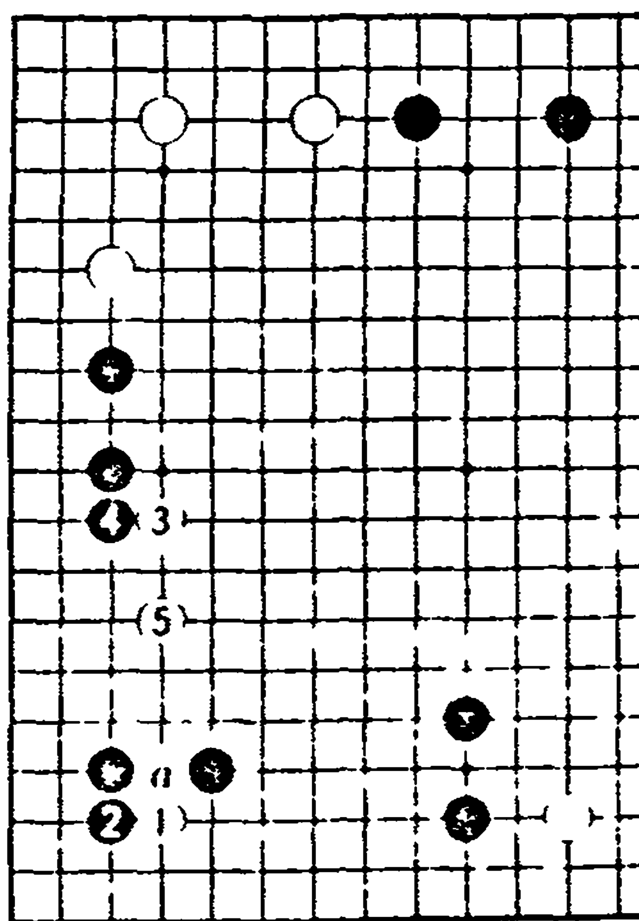
Д6. Поэтому черные отвечают на ход I ходом 2, но теперь у белых появляется большая возможность уменьшать зону соперника снаружи, играя 3 и 5. Эти ходы на Д5 были бы слишком глубокими, но сейчас они правильны, так как угрожают использовать слабость в "а". После хода 5 черные предпочли бы иметь камень 2 в "а".

Черные в некотором смысле заходят в тупик после хода соперника I. Выбрать лучший ответ они не могут, так как не знают, как белые сыграют снаружи. Причина - в умелом выборе белыми порядка действий.

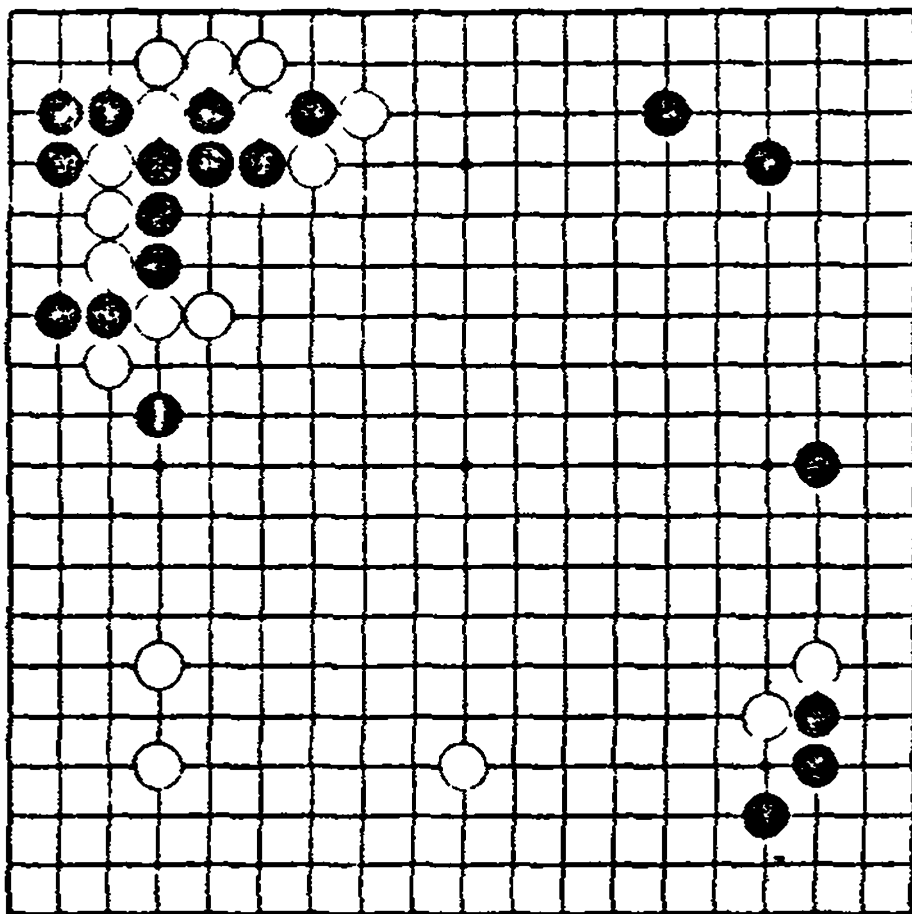
Д7. Данная позиция возникла в партии за титул Хонинбо между Есио Исидой и Рином (черные). У белых образовалась большая зона



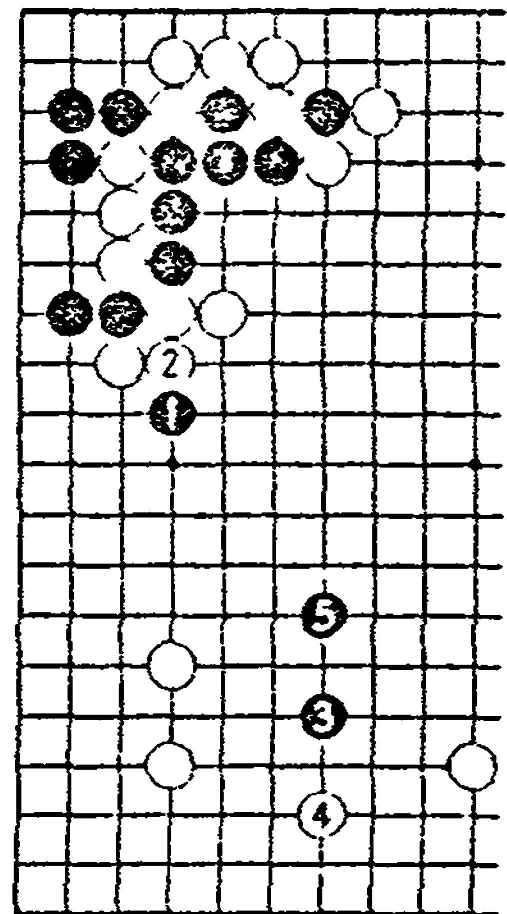
Dia. 5



Dia. 6



Dia. 7



Dia. 8

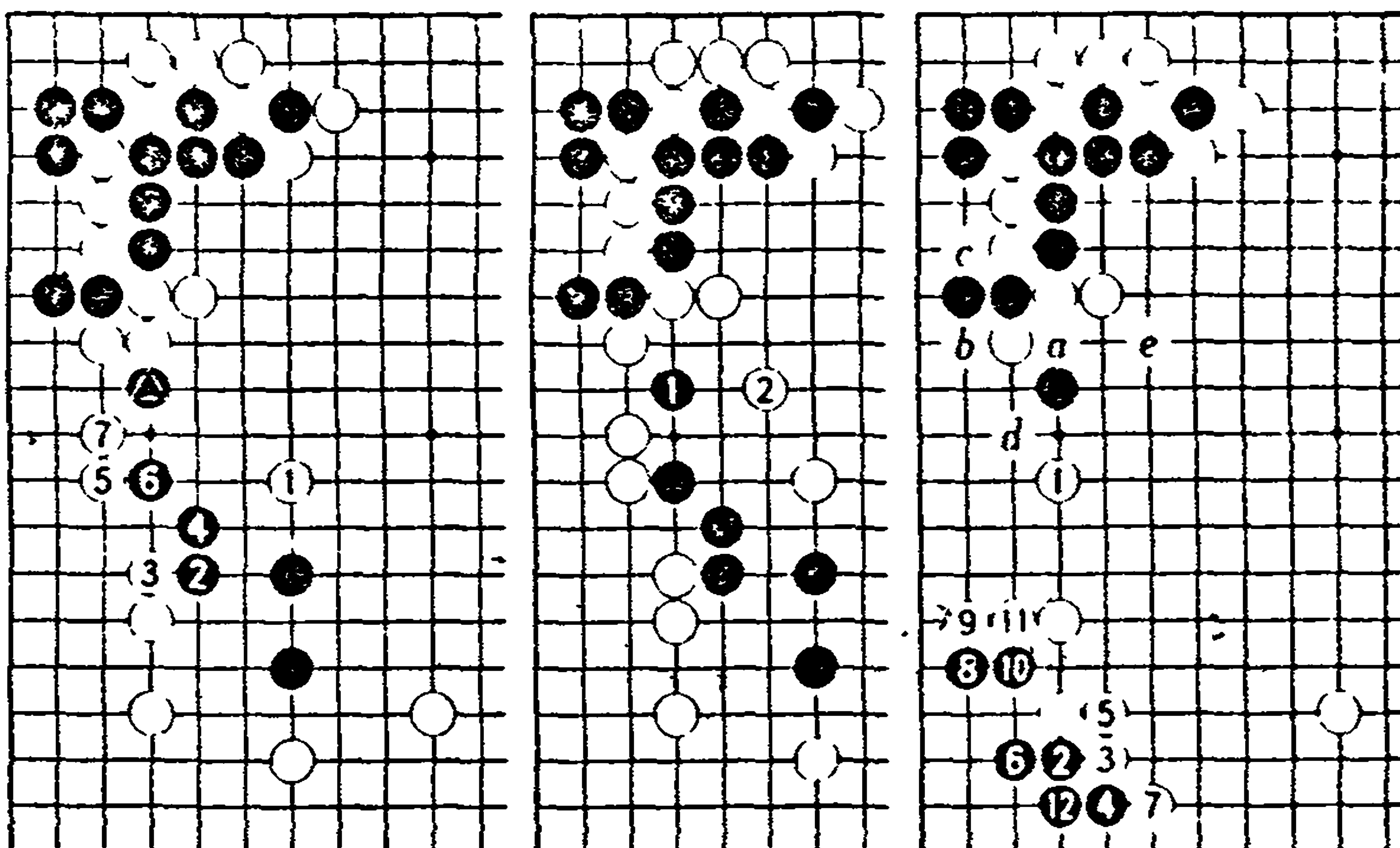
внизу слева. Черные начинают борьбу с ней с хода I; дальнейшие их планы определятся ответом соперника.

Д8. Белые соединились 2. Это сделало наиболее важной часть зоны, поэтому черные начали уменьшать ее снаружи, играя 3 и 5. А камень I сохраняет еще некоторый потенциал.

Д9. Предположим, что белые, накрывая ходом I, заставят черных бежать вдоль левой стороны (что и произошло в партии). В этом случае после ходов 2-6 отмеченный черный камень окажется на удачном месте, естественном для следующего хода. Такой, даже единственный, дополнительный камень очень часто означает разницу между жизнью и смертью.

Д10. А вот даже пытаться пойти I после ходов 2-7 предыдущей диаграммы черным нельзя: белые, конечно, накроют соперника ходом 2, не давая ему убегать. Данный пример подчеркивает необходимость играть I вначале, заставляя белых определяться перед тем, как черные выберут план дальнейшей игры.

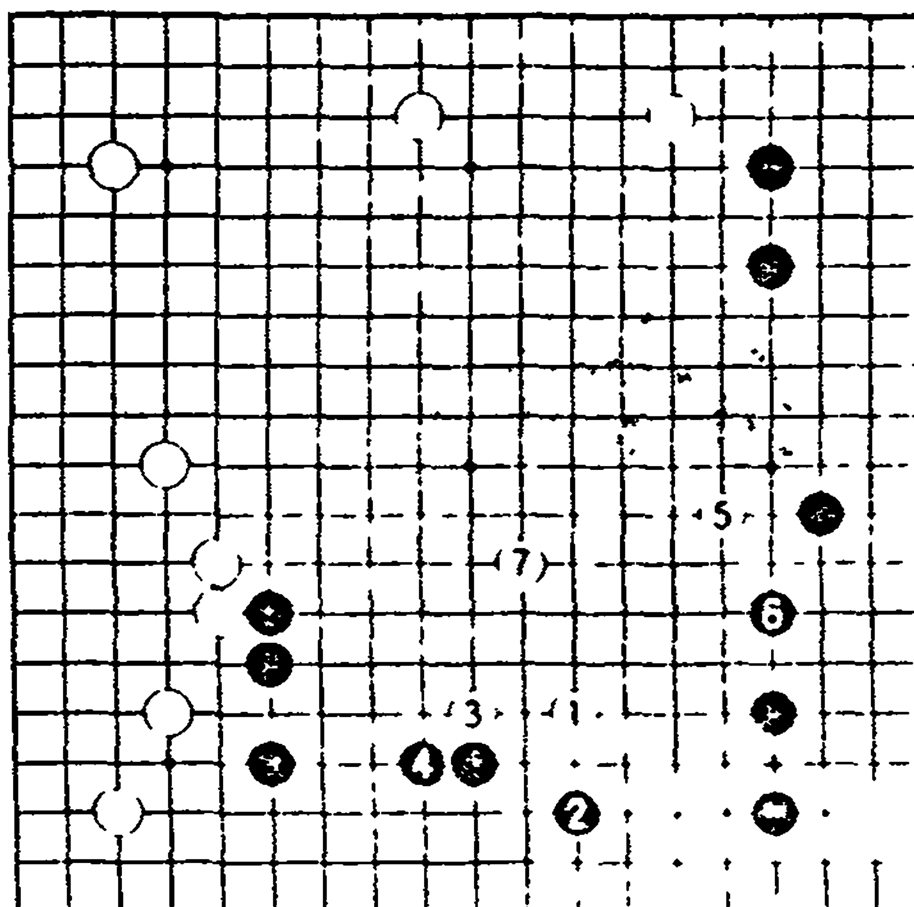
Д11. Если же белые ответят иначе, ходом I, то и стратегия черных изменится. Верхняя часть зоны теперь не столь важна, так как комбинацией: черные в "а" - черные в"е" - она может быть существенно уменьшена, и черные начинают вторжение снизу с хода вплотную 2. В результате дзесэки 3-12 камень I оказывается слишком близко к стенке 9-11.

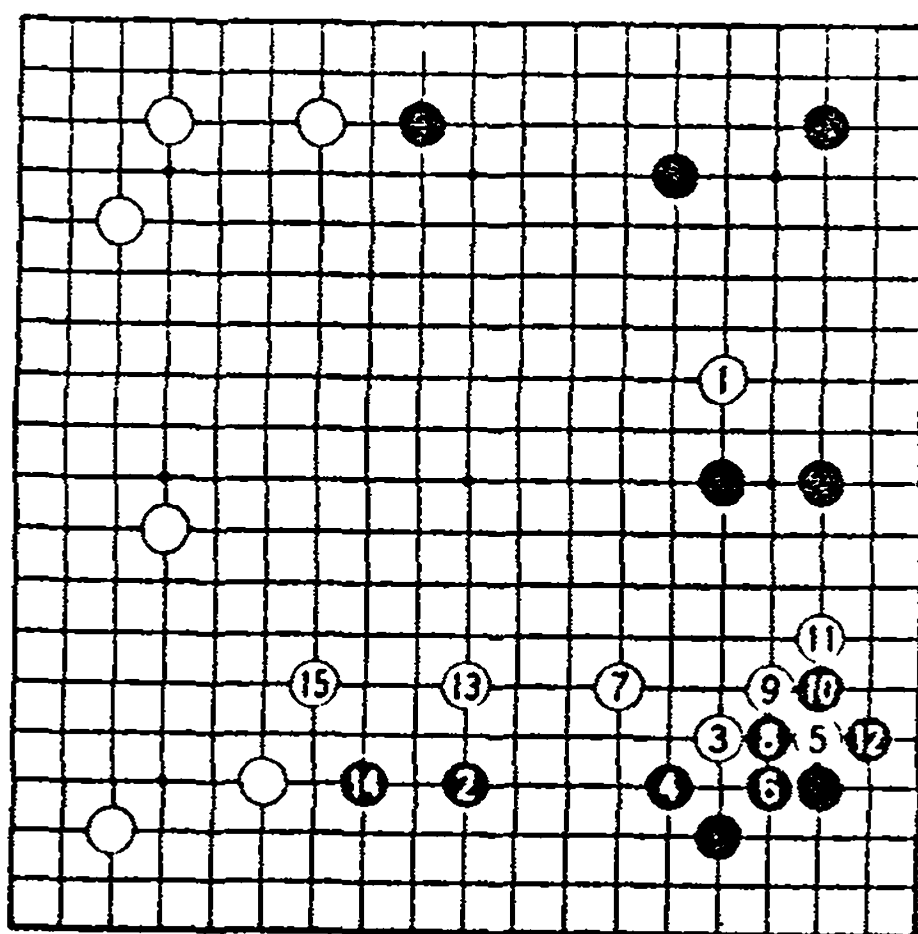

Dia. 9 *Dia. 10* *Dia. 11*

Гибкая игра - своего рода искусство; в заключение параграфа приведем несколько примеров игры особенно высокого уровня из партий профессиональных игроков, чтобы Вы могли оценить их мастерство.

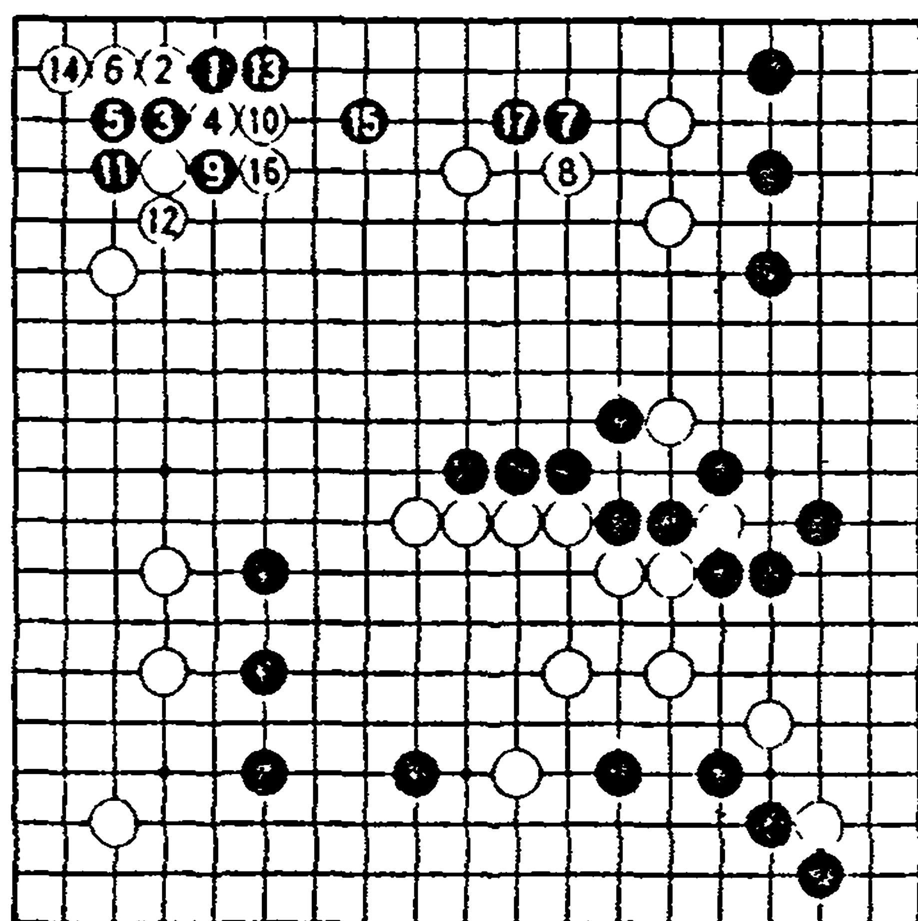
Д12. Белые сначала ограничили зону соперника на нижней стороне - 1-3, потом сыграли справа - 5, в заключение соединив все камни ходом 7. Прекрасная комбинация!

Д13. Белые начали борьбу с зоной соперника с уменьшающего хода 1, но после ответа 2 переключились на нижнюю часть. Белые ставят легкие формы, не придавая особого значения пунктам разрезания вокруг камня 9, и в результате получилось, что камни, бывшие сначала просто вторжением, оказались одновременно и расширением зоны на левой стороне.


Dia. 12 Sakata (white) v Kano



Dia. 13 Sakata (white) v. H. Fujisawa



Dia. 14. A. Ishida (black) v. Cho

Д14. Влияние черных в центре определяет возможность глубокого вторжения. Ходами 4 и 6 белые защищают угол, поэтому черные переключают внимание на сторону. Камни 9 и II жертвуются для того, чтобы ходы I3 и I5 были сэнтэ. Ход I7 хорошо согласуется с камнем I5. В результате белые камни на стороне сильно ослаблены, а 3, 5, 9 и II еще создают некоторые слабости.

Приведенные примеры требуют тщательного обдумывания, но не в этом дело. Основная идея - играть гибко, быть готовым пожертвовать часть камней, не пытаться спасти все подряд, не тесниться, переключаться с одного места доски на другое - полезна и может применяться игроками любого уровня.

Гибкость при ответе

Гибкая игра не является привилегией вторгающегося. Его соперник может применять ту же технику.

Д1. Белые вторглись 1. Как отвечать черным?

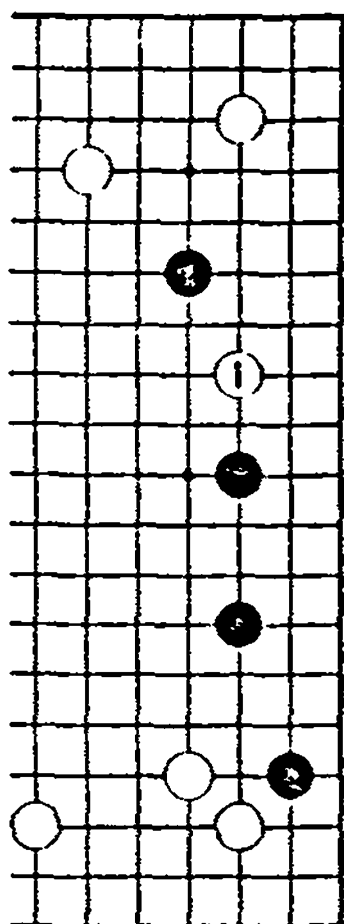
Д2. Если черные отвечают прямолинейно ходами 1 и 3, которые будут рассмотрены в следующей главе, белые соединятся с камнями в углу. Для черных такая пассивность неприемлема.

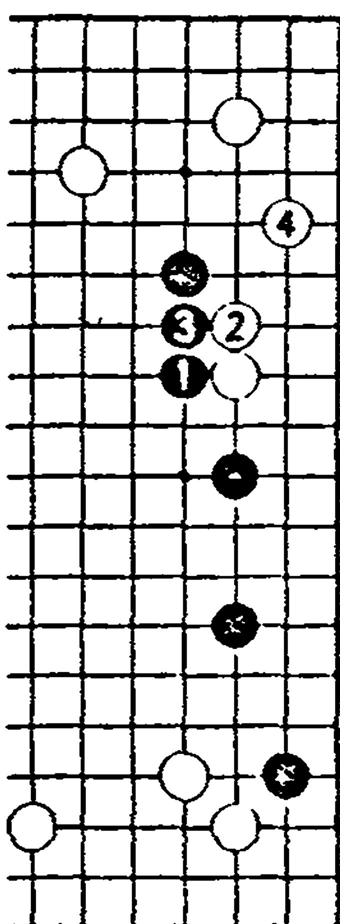
Д3. Вместо непосредственного ответа на вторжение белых черные могут переключаться на розыгрыш угла. На стандартные ответы белых 2 и 4 черные приготовили атаку 5. Теперь возможности соединиться нет, и значит камень белых находится в трудном положении.

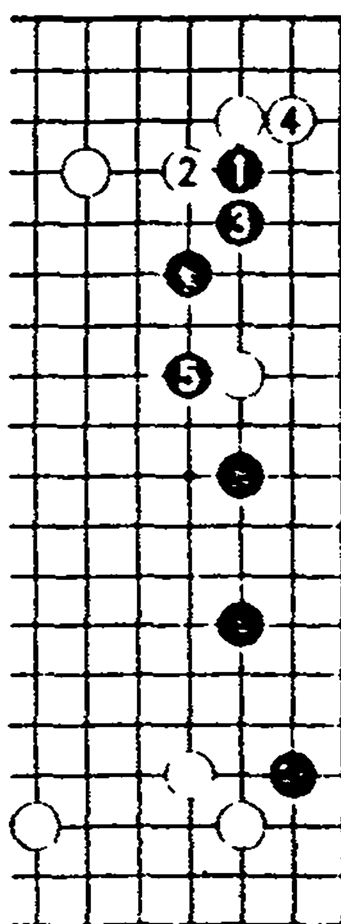
Д4. Белые вынуждены убегать ходом 4, позволяя сопернику получить угол - 5 и 7. Черные выиграли немало очков, и хотя их группы разрезаны, но они обе крепкие, а разделяющая их слабая группа еще может быть атакована. Результат намного лучше Д2.

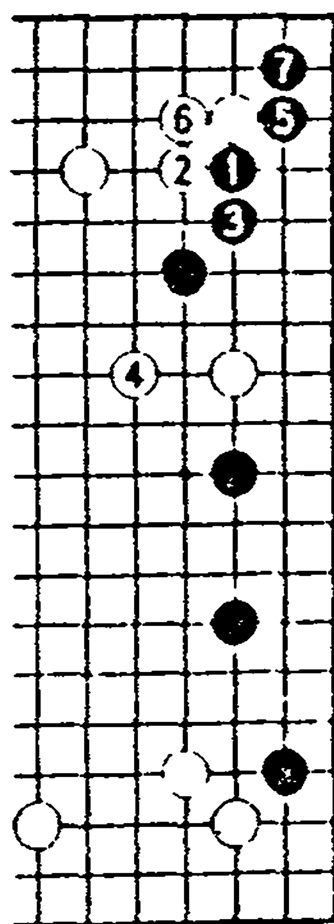
В партиях сильных игроков почти в половине случаев на вторжение отвечают какой-нибудь косвенной атакой.

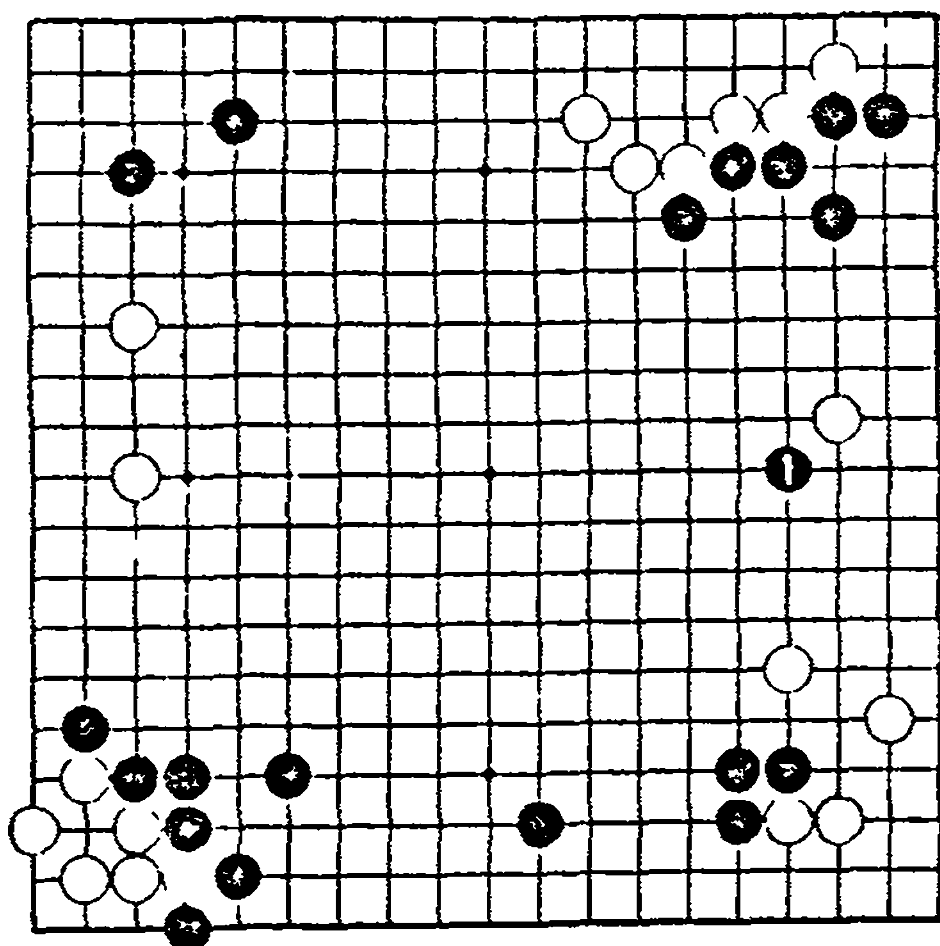
Д5. Это позиция из партии Исиды Акиры с Харуямой. Учитывая зону черных на нижней стороне, найдите лучший ответ на ход 1. Помните ли Вы рассмотренные стандартные варианты?


Dia. 1

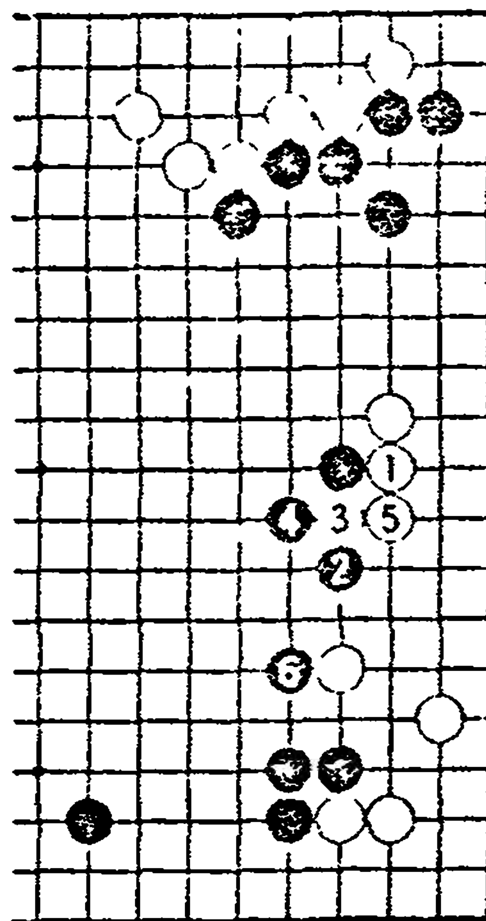

Dia. 2


Dia. 3


Dia. 4



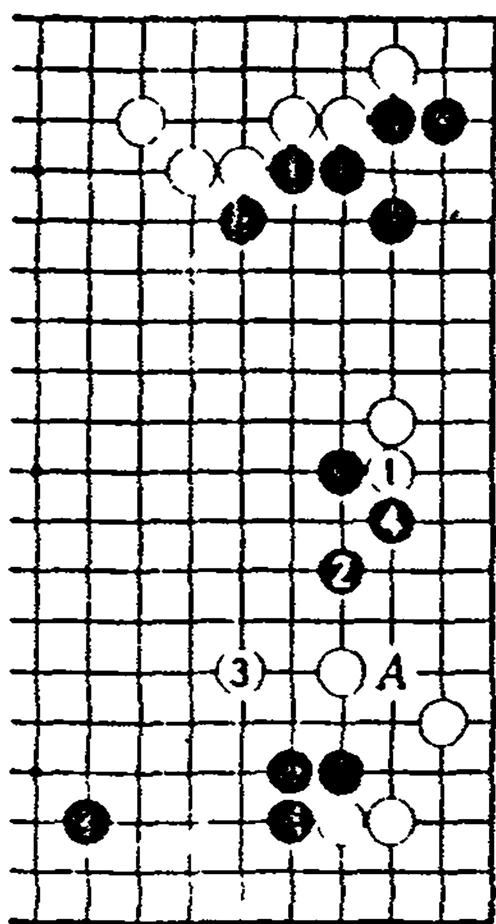
Dia. 5



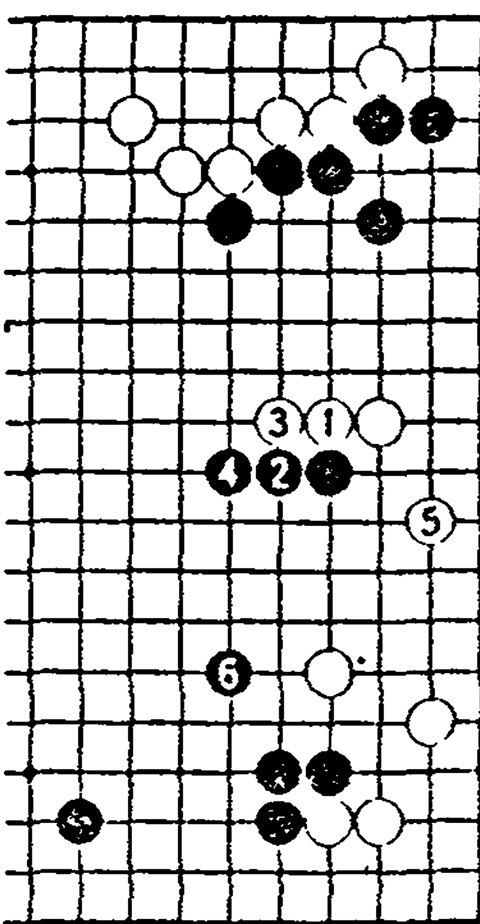
Dia. 6

Д6. На ход I черные отвечают 2, получив ходами 4-6 идеальный результат. Им удалось удачно пересечь "разделительную полосу" зон.

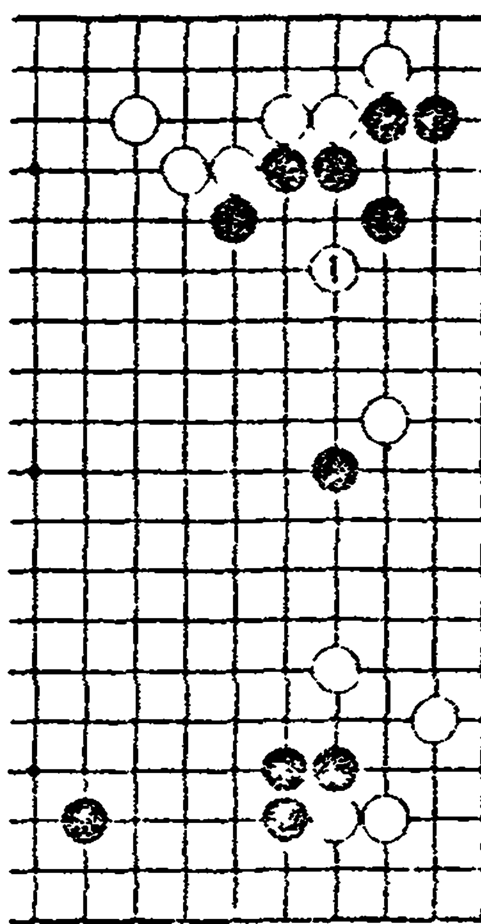
Д7. Если белые сыграют 3, не дав себя зажать, то их два камня окажутся отрезанными ходом 4. Позицию еще больше ухудшает угроза черных пойти в "А".



Dia. 7



Dia. 8



Dia. 9

Д8. А как Вы оцениваете данный ход I - также стандартный ответ? Но черные ходами 2, 4 и 6 по-прежнему достигают хорошего результата, а камни белых играют против стенки соперника.

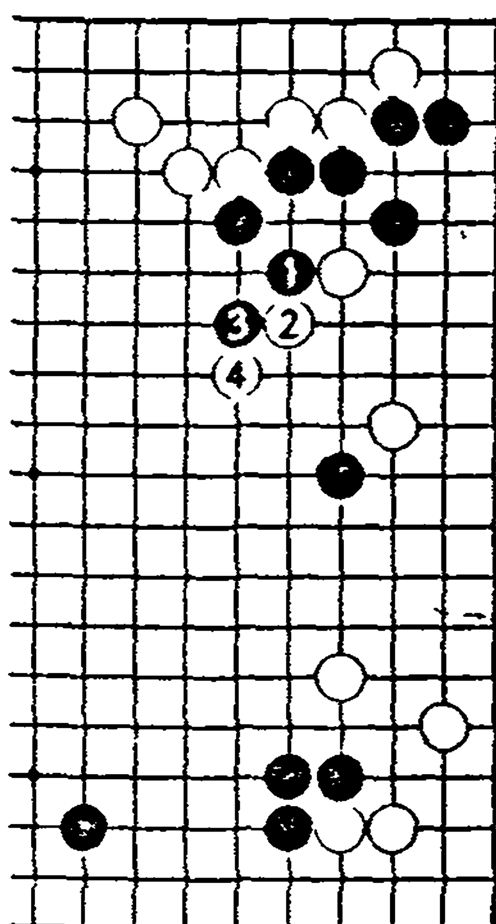
Вывод: ни один из стандартных ответов не подходит. Кстати, это довод в пользу знания этих вариантов - появляется возможность предвидеть результат и понять, что требуется что-то нестандартное. Вот что предпринял Исида Акира в данной позиции.

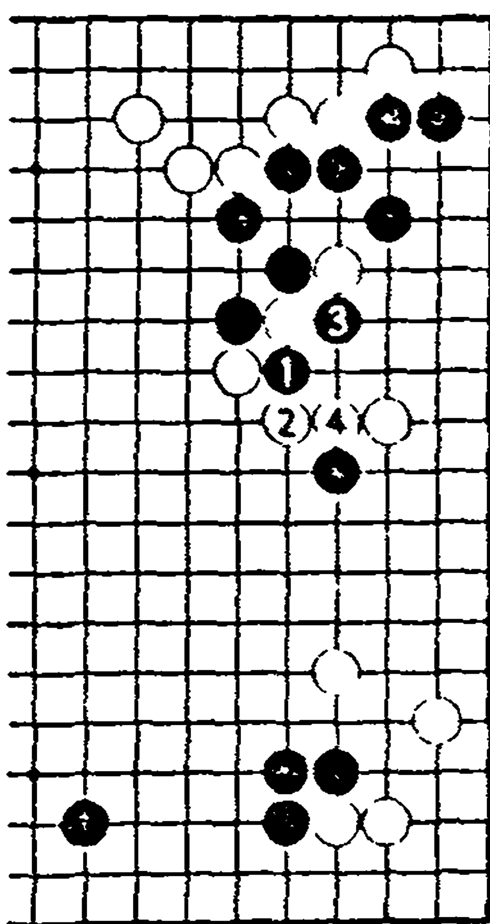
Д9. Белые сыграли I.

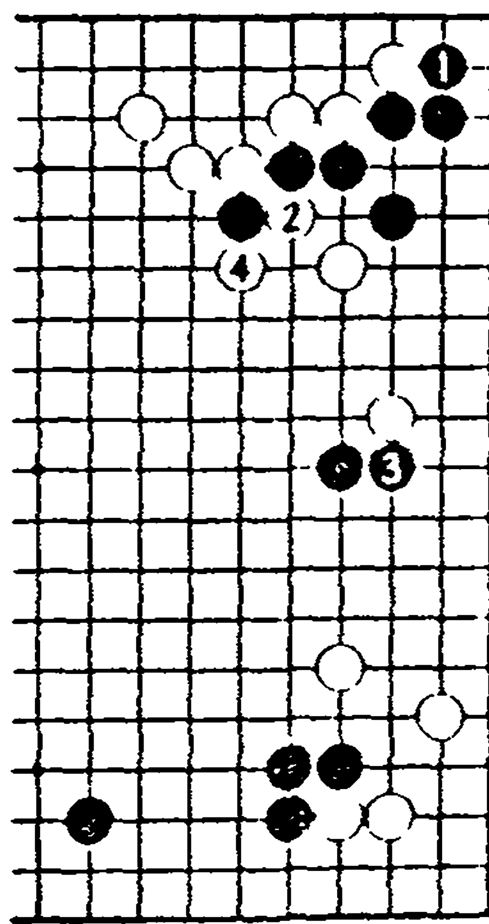
Д10. Их цель - последовательность I-4, в некотором смысле косвенная игра. Если черные разрежут -

Д11. Белые получат прекрасный результат. Основной ход черных - катацуки оказался бессмысленным.

Д12. Черные предвидели вариант Д10 и Д11, поэтому они уклонились от него ходом I. Обмен до хода 4 - неожиданный результат после катацуки, но в го удивление естественно.


Dia. 10


Dia. 11


Dia. 12